LA PRIMA RIVISTA ITALIANA DEDICATA ALL'AMIGA. CON CD-ROM ALLEGATO

microcomputer Group

L. 15.000 €7,75

Enigma AMIGA Life

106

Novembre 1999

Pianeta AMIGA

Speciale: Dove va l'Amiga?

Esclusiva offerta ClassX

Configuriamo Samba

Anteprima: BoXer

AmigaDev

Il Tecnico Risponde

Enigma AMIGA Life - Anno 12 - numero 106 - mensile - novembre 1999

Enigma AMIGA Life

Contenuti del CD:
Reportage Pianeta Amiga 1999
Wasted Dreams Demo
IBrowse 2 e Voyager 3 Demo
Suite ClassX
Tutto il software citato nella rivista!

Pluricom

CD 106

IBrowse 2 e Voyager 3

Photogenics 4.2

Enigma AMIGA Life è una pubblicazione Pluricom INFORMAZIONE e FORMAZIONE

MENSILE - ANNO XII - NOVEMBRE 1999 - SPED. ABB. POST. 45% ART. 2 COMMA 20/B LEGGE 662-23/12/96 FILIALE DI ROMA

Sommario

novembre 1999 n.106

AmigaLife CD-ROM

Il CD-ROM allegato alla rivista contiene software già installato, moduli, icone, testi, siti web da navigare off-line, contributi degli utenti e listati, programmi, foto e altro materiale proveniente dagli articoli su rivista.
Le icone utilizzate per compilare questo CD-ROM seguono lo standard "NewIcons" e lo stile delle recenti icone "GlowIcons" (le stesse adottate per il nuovo sistema operativo AmigaOS 3.5), e per questo richiedono la presenza del patch citato per essere visualizzate correttamente. Tale software è comunque presente su CD-ROM, nella directory "Indispensabili/Icone", pronto per essere installato sul vostro sistema.

Per suggerimenti, critiche o più semplicemente commenti riguardanti il CD-ROM di Amiga Life, indirizzate le vostre e-mail a: amigalife.cd@pluricom.it

Editoriale

Quale futuro per Amiga

Molte cose ho da dirvi in questo secondo editoriale della "nuova" Enigma Amiga Life.

Lasciate che cominci con un "grazie". Grazie per la splendida accoglienza che ci avete riservato a Empoli, grazie per le numerose lettere che sono già giunte in redazione, grazie ai vecchi lettori per aver gradito le novità, e ai nuovi per aver con così entusiasmo accolto la rivista.

Il numero di ottobre era stato preparato con una certa euforia: il World of Amiga di Londra si era chiuso con importanti prospettive per la nostra piattaforma, e sembrava davvero che il faticoso cammino che Amiga sta cercando di compiere verso la rinascita stesse volgendo al termine. Proprio quando Amiga Life stava per andare in stampa, invece, ci giungeva la notizia che Jim Collas, il Presidente di Amiga, stava dando le dimissioni.

Apriti cielo. Bisognava, in 24 ore, cercare di capire se la notizia era fondata, cosa era esattamente successo e come riportare i fatti su Amiga Life. Dopo un mese, e dopo aver visionato i numeri di ottobre delle riviste Amiga di altri paesi, possiamo dire con orgoglio che Amiga Life è stata la prima rivista al mondo a riportare la notizia. Secondo blasonate riviste inglesi uscite molti giorni dopo Amiga Life, niente era successo in Amiga Inc. La cosa assume ancora maggior valore se si pensa che il numero di ottobre di Amiga Life è uscito, in realtà, il 18 settembre, a Empoli: in pratica, solo diciotto giorni dopo il fatto, questo era già riportato nelle news e in copertina. Se il buon giorno si vede dal mattino...

La notizia delle dimissioni di Jim Collas, in realtà, presenta altri e più importanti aspetti da esaminare: perché lo ha fatto? Cosa farà adesso Gateway con Amiga? Quale futuro, per Amiga? Cerchiamo di capirlo con un esauriente articolo di Enrico Altavilla, che svela alcuni retroscena e illustra le ipotesi più probabili per il futuro. Io, che ho il privilegio di leggere per primo gli articoli di Amiga Life, l'ho trovato molto interessante: sono sicuro che anche voi sarete della stessa opinione.

Per il resto, anche in questo numero di Amiga Life sono presenti news, anteprime e recensioni, oltre alle rubriche che avete già trovato un mese fa. Non vi anticipo niente; lasciate solo che vi segnali due iniziative, entrambe importanti. La prima riguarda una straordinaria offerta che gli amici della ClassX (una delle più importanti software house Amiga italiane) hanno voluto riservare in esclusiva ai lettori di Amiga Life. Vi invito tutti ad approfittare senza indugio dell'offerta di pagina 16.

La seconda iniziativa ci riguarda più da vicino, ed è il Questionario di pagina 58. Se è vero, come è vero, che una rivista è dei suoi lettori, è anche vero che, per esserlo, deve rispondere alle esigenze di questi ultimi. Obiettivo nostro, quindi, è quello di capire quali sono le aspettative e i desideri di chi legge la rivista. Potete aiutarci compilando il questionario. Non ci sono premi per chi lo compila, né estrazioni a sorte: tutte cose che, a causa delle tasse e degli adempimenti burocratici necessari, non possiamo permetterci. Confidiamo nella vostra buona volontà di amighisti. Siamo certi che non occorre altro.

daniele@franza.net

amigalife@pluricom.it

Direttore Editoriale
Marco Marinacci
m.marinacci@pluricom.it

Direttore
Daniele Franza
d.franza@pluricom.it

Coordinamento redazionale:
Maurizio Bonomi
m.bonomi@pluricom.it
Luca Danelon
l.danelon@pluricom.it

CD-ROM a cura di
Luca Danelon
amigalife.cd@pluricom.it

Hanno collaborato a questo numero:
Enrico Altavilla, Fabio Benedetti, Paolo Canali, Francesco Celli, Alessandro Enrietti, Andrea Favini, Gabriele Favrin, Bernardo Innocenti, William Molducci, Nicola Morocutti, Paolo Pettinato, Federico Pomi, Fabio Rotondo, Sergio Ruocco, Gabriele Santilli, Massimo Santoro

Art Direction e copertina: Paola Filoni

Grafica e impaginazione:
Paola Filoni, Adriano Saltarelli, Fabio Della Vecchia

Coordinamento produzione:
Giovanna Molinari

Pubblicità
Luca Martelli, Achille Barbera, Flavia Di Gregorio, Elsa Resmini
Segreteria e materiali: Paola Nesbitt

Direttore Responsabile: Marco Marinacci

Enigma AMIGA Life è una pubblicazione

http://www.pluricom.it

Anno XII N. 106 - novembre 1999
L. 15.000

Registrazione Tribunale di Milano n. 35 del 25/1/1998

Abbonamento a 11 numeri: Italia L. 100.000
c/c postale n. 60106002 intestato a Pluricom S.r.l., V.le Ettore Franceschini, 73 - 00155 Roma
Stampa e allestimento: Grafiche P.F.G
Via Cancelleria 62 - 00040 Ariccia (Roma) Distribuzione per l'Italia: SO.DI.P.
"Angelo Patuzzi" SpA - Via Bettola 18-20092
Cinisello Balsamo (Milano)

Pluricom S.r.l.
Sede Legale:
Via Dei Durantini, 320/C - 00157 Roma
Sede Operativa:
Viale Ettore Franceschini, 73 - 00155 Roma
Abbonamenti e servizi: tel. 06.43219201
fax 06.43219301
e-mail abbonamenti@pluricom.it;
pluricom@pluricom.it
Redazioni: tel. 06.43219202 -
fax 06.43219302
e-mail redazioni@pluricom.it (operatori);
amigalife.posta@pluricom.it (lettori)
Pubblicità: tel. 06.43219203 -
fax 06.43219303 e-mail pubbli@pluricom.it

La "nuova" Enigma: le prime impressioni

A me la vecchia rivista non è mai piaciuta. Al Pianeta Amiga '99 ho sfogliato AmigaLife, non credevo a miei occhi, adesso mi piace, complimenti.

Non ho effettuato l'abbonamento perché, come sapete, gli abbonati ricevono la rivista con ritardi di due, tre mesi. Appena risolverete la distribuzione mi abbonerò, preferisco dare l'intero importo a voi.

La nuova veste della rivista fa ben sperare sul futuro di Amiga.

Giuliano Cateni, Piombino (LI)

Ciao sono ALVI, Ho visto il primo numero di EAL, e sono rimasto molto colpito. La grafica è ancora da sistemare, perché qualche articolo risulta ancora faticoso da leggere. Il CD è fantastico, si notano subito i miglioramenti.

Sono felice di essermi abbonato, ma mi devi dare una rassicurazione: che EAL non chiuderà dopo i primi 5 numeri!

Ti saluto, e... complimenti, state facendo un ottimo lavoro.

ALVI

Salve! Volevo farti solamente i complimenti per il primo numero di AmigaLife... Continuate così, mi raccomando!

Simone Boscarato, Team TraumaZero

Vi scrivo queste due righe per complimentarmi per la rivista che ho potuto vedere a Pianeta Amiga a Empoli. La trovo molto ben fatta e spero che continui così: coraggio!

Sperando di essere esaudito vi invio delle foto della fiera di Empoli per essere inserite in uno dei prossimi numeri, se possibile.

In bocca al lupo e buon lavoro.

Pasquale Moni

Ciao a tutti voi, scusate la forma amichevole con cui sto scrivendo, volevo solo dirvi che la rivista mi è piaciuta, continuate così.

Ciao..

Leonardo

Ciao, oggi con grandissima gioia ho comprato in edicola il numero 1 (105) di EnigmaAmigaLife.

Gli ho dato già sommariamente un'occhiata, approfondirò con molta pazienza la lettura. Dalle ceneri di EAR e sopratutto di Amiga Magazine è nata una nuova stella!

Sto pensando di abbonarmi e quindi approfittare dell'offerta, ma giuro, non sopporto il ritardo che impiega ad arrivare via posta, con tutto il rispetto dei postini.

Franco Donato

Salve, sono un vecchio lettore di EAR e vi faccio i miei complimenti per la nuova rivista dedicata ad Amiga. Come avrete immaginato leggendo il mio nomignolo sono di Roma, e volevo farvi una richiesta per un argomento da trattare in un numero prossimo della vostra rivista, che secondo il mio avviso troverà molto interesse nei lettori (me in particolare), riguarda specifiche e modalità di installazione di Linux-Apus PPC.

Comunque vi faccio i miei complimenti per la nuova rivista. A presto da:

Roberto 'Montella' Pizzotti

Salve, cordiali saluti a tutti quanti Voi. Siamo due utenti appassionati di questa grande macchina. Il motivo di tale missiva è di ringraziarvi per non averci lasciato nel mare dell'oblio assoluto; come avremmo fatto senza di Voi?! Le uniche testate italiane dedicate ad Amiga hanno chiuso i battenti per dare vita ad una nuova rivista che nel contempo ha veramente dimostrato che le persone che valgono non mollano MAI!

Quando abbiamo dato uno sguardo alle prime pagine abbiamo subito riconosciuto nomi e MANI storiche dell'editoria amighista (ma questa parola l'hanno messa nel vocabolario italiano?).

Complimenti, complimenti davvero, siete mitici. Bella la testata, la grafica, l'impaginazione... speriamo solo di poter vedere più pagine in futuro, ma per il momento ci accontentiamo.

Unico problema è che ad Imperia sembra che la rivista arrivi con notevole ritardo (più di due settimane dopo Pianeta Amiga...) come mai? Ottimo il CD ma sarebbe bello avere aggiornamenti per l'hardware (quelli possibili e liberi da restrizioni...) tipo driver per CGX, P96, Ahi (che male), CPU e magari avere i demo dei giochi e programmi commerciali... l'utente amighista vuole provare prima di comprare (le boiate non le gradiamo).

E se volessimo partecipare con delle recensioni?

Vladi

CIAO, SONO ENZO DA NAPOLI. SONO MOLTO CONTENTO DELLA RIVISTA UN PO' MENO DI AMIGA INC. SPERO DI ESSERE SMENTITO MOLTO PRESTO.

ENZO

Ciao, ragazzi ho appena finito di leggere la "nuova" rivista ed ho data una occhiata veloce al CD allegato ed ho trovato il vostro lavoro davvero buono e di elevata qualità. Certamente non siete dei novizi, ma con il primo numero siete partiti alla grande.

La rivista è ben fatta, ha un aspetto grafico gradevole (a me personalmente non piacciono tutti quei box e minibox di mille colori) ed è ben strutturata nelle varie sezioni: l'utilissima sezione tecnica (un bentornato particolare a Paolo Canali), l'angolo della posta, le novità (che sempre si attendono), editoriali, recensioni e prove e la rubrica per i programmatori (anche se io sono un vecchio amighista, non mi sono mai cimentato nella programmazione, tuttavia lo ritengo uno spazio importantissimo per la diffusione e la produttività Amiga).

Complimenti a tutti voi e complimenti all'editore che, forse, ha scommesso sul nuovo corso di questa macchina ma, sa com'è, da sempre ci abbiamo scommesso tutti.

Saluti

Gaspare Giannoso

Queste sono solo alcune delle numerose lettere già pervenuteci (la maggior parte per e-mail, una via telefono cellulare!) dopo l'uscita del "primo" numero di Enigma/Amiga Life con la nuova veste editoriale. A quanto pare le novità sono piaciute, e

Errata corrige

Nel precedente numero di Amiga Life sono "saltate", in fase di impaginazione, le indicazioni sull'autore di alcuni articoli. Precisamente:

- ✔ L'anteprima sull'AmigaOS 3.5 (pagina 19) è a cura di Luca Danelon;
- ✔ Il riquadro "Giochi al WoA" di pagina 26 è di Nicola Morocutti;
- ✔ Il tutorial dal titolo "Generazione, post-processing e benchmark ANIM multistandard" è di Marco Ruocco;
- ✔ Le fotografie di Petro Tyschtschenko di pagina 56 sono di Federico Pomi.

Ci scusiamo con gli interessati e con i lettori.

noi naturalmente ne siamo molto felici: significa che le nostre scelte non erano sbagliate.

Il numero di ottobre della rivista era stato presentato in anteprima al Pianeta Amiga di Empoli (il 18 settembre): è normale che, poi, sia giunto nelle edicole solo due settimane dopo. La rivista è mensile e uscirà sempre nella prima settimana di ogni mese.

La grafica, insieme ad altri aspetti della rivista, è stata totalmente cambiata. Pensiamo che adesso sia molto più gradevole, ma è inevitabile un (breve) periodo di assestamento.

Ci sentiamo di rassicurare il preoccupato lettore che teme la chiusura della rivista dopo soli cinque numeri: noi continueremo, almeno finché i lettori lo vorranno!

Per quanto riguarda la distribuzione, occorre distinguere due aspetti. Il primo è relativo alla storica (ma, ultimamente, in via di miglioramento) lentezza delle Poste Italiane: una volta consegnate le riviste nelle loro mani, non siamo in grado di poter prevedere quanti giorni verranno impiegati per il recapito nella case degli abbonati. Altro aspetto è la nostra puntualità nella consegna delle riviste alle Poste. La prima cosa non potevamo, e non possiamo nemmeno ora, garantirvela, perché non è di nostra competenza; invece la seconda, adesso, sì.

[D.F.]

I contributi dei lettori

Salve! Volevo sapere per quanto riguarda la nuova rivista per Amy, pubblicate eventuali contributi dei lettori?

In caso di risposta affermativa qual è il limite ultimo per inviare del materiale?

Claudio Marro Filosa

Il CD-ROM allegato è aperto a qualsiasi tipo di contributo. Per la pubblicazione è sufficiente inviare il materiale via posta tradizionale (su dischetti o CD) o via posta elettronica, agli indirizzi che trova nell'apposito riquadro. Il materiale ricevuto sarà pubblicato nel primo numero utile, nel cassetto "Contributi", appositamente riservato ai lettori.

[D.F.]

Nuovi Amighisti

Ciao Daniele, il ritorno da Empoli ci ha lasciato un po' di amaro in bocca...anche a me "vecchio irriducibile amighista"...

Ma per fortuna ci sono le nuove leve...

Ti sei accorto chi era l'amighista più piccolo presente in fiera!?!! Era il piccolo Mattia (Bischeri) che tra qualche mese compie 8 anni; si aggirava in fiera con una valigetta nera con il suo A 1200 personale (per pomparlo ancora di più).

Ha conosciuto Petro.Iha, che lo ha riempito di regali. Ieri è tornato a scuola, orgoglioso di quella spilletta che indossava ed ha fuso il cervello ai suoi amichetti parlandogli di quell'AMIGA che nessuno conosceva.

Ti invio queste immagini che ho ripreso al Pianeta Amiga. Chissà... se ci fosse uno spazio libero sui prossimi Amiga Life, o sul dischetto... Mio figlio ne sarebbe orgoglioso e sarebbe la più grossa sorpresa di compleanno!!!

A parte gli scherzi: AUGURONI sinceri per la nuova rivista.

Mauro Bischeri

Che dire... forse non ci saranno nuovi Amiga, ma almeno ci sono nuovi Amighisti!

Tanti auguri al piccolo Mattia... nel CD allegato c'è una sorpresa per lui.

[D.F.]

Prodotti in omaggio agli abbonati?

Salve, l'offerta dell'abbonamento a 100.000 lire è interessante, ma perché non ci sono regali per gli abbonamenti? In passato Enigma lo faceva...

Luca Parodi

Abbiamo preferito, per il momento, tenere il prezzo dell'abbonamento basso, piuttosto che offrire omaggi. Spendere 30.000 lire in meno è un vantaggio per tutti, mentre il prodotto in regalo può non interessare a qualcuno.

Inoltre, sappiamo che in passato alcuni lettori di Enigma non hanno mai ricevuto l'omaggio (il programma Personal Paint 7.1 di Cloanto). A questo proposito stiamo studiando, insieme a Michele Battilana della Cloanto (che nella vicenda, come noi, non ha alcuna colpa), un modo per risolvere il problema. Ne saprete di più nel prossimo numero...

[D.F.]

Per scrivere ad Amiga Life

Per scrivere alla posta di Amiga Life scrivete a:

Pluricom
AmigaLife-Posta
Viale Ettore Franceschini 73
00155 Roma

Oppure inviate un messaggio di posta elettronica all'indirizzo amigalife.posta@pluricom.it.

Per scrivere alla rubrica "Il Tecnico Risponde" scrivete a

Pluricom
AmigaLife-TecnicoRisponde
Viale Ettore Franceschini 73
00155 Roma

Oppure inviate un messaggio di posta elettronica all'indirizzo amigalife.tecnico@pluricom.it.

Per i vostri contributi da pubblicare sul CD scrivete a

Pluricom
AmigaLife-CD
Viale Ettore Franceschini 73
00155 Roma

Oppure inviate un messaggio di posta elettronica all'indirizzo amigalife.cd@pluricom.it.

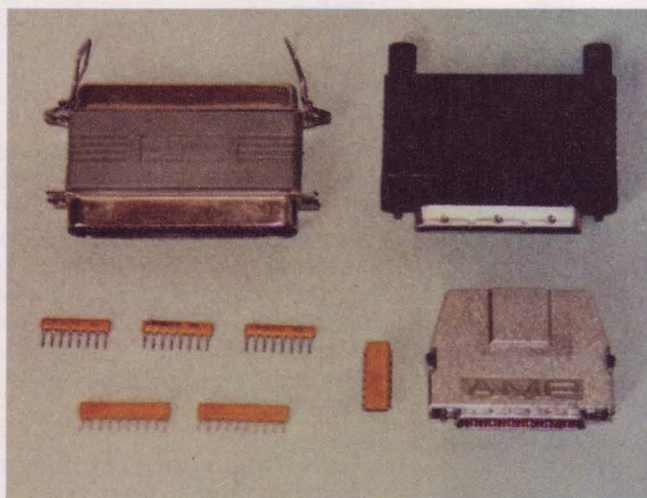
In questa rubrica risponderemo alle vostre domande tecniche su qualsiasi modello di Amiga e le sue periferiche. Per ottenere una risposta precisa consigliamo di descrivere accuratamente il difetto e la configurazione dell'Amiga, includendo se possibile una stampa o un file-attach con i risultati di un programma diagnostico.

di Paolo Canali

SCSI su Blizzard PPC

Massimiliano Tricomi chiede quale relazione c'è tra la posizione fisica delle periferiche interne ed esterne e loro ID in un controller SCSI, in particolare su quello della BlizzardPPC 060/50 MHz 603/200 MHz in suo possesso. Su questa scheda l'ID del controller è stato impostato a ID 7, ed è collegato ad alcuni adattori che ricavano uscite a 50 pin e 25 pin.

Le specifiche SCSI non pongono nessun vincolo tra la natura delle periferiche, il loro ID e la posizione lungo il cavo, tuttavia seguendo alcuni accorgimenti si possono ottimizzare le prestazioni su Amiga.

La prima regola è quella di selezionare per i dischi fissi degli ID inferiori a quelli delle altre periferiche: in questo modo Hdtoolbox (o gli analoghi software di partizionamento forniti con il controller) può attivare il flag LastUnit sull'RDB del disco fisso con ID più alto, accorciando le attese all'avvio del computer.

I terminatori sono essenziali per il corretto funzionamento delle periferiche SCSI.

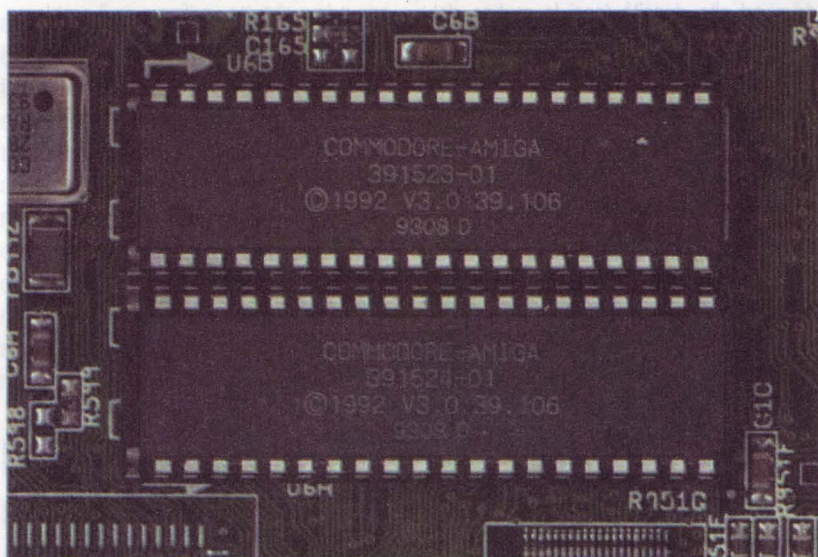
Le periferiche veloci che usano la modalità Fast e Ultra SCSI devono stare il più vicino possibile al controller, perché in questo modo si riduce il tempo di propagazione dei segnali sul cavo e quindi il controller può negoziare velocità di trasferimento più alte.

La terminazione dev'essere attivata solamente sulle due periferiche che si trovano agli estremi della catena interna e di quella esterna. Nei controller Wide SCSI, se viene impiegato un adattatore da 68 a 50 o 25 poli dev'essere del tipo con terminazione attiva delle linee dati più significative (D8-D15), altrimenti il controller potrebbe disabilitare la modalità Wide SCSI anche per i dischi fissi dimezzando le prestazioni. Tra terminazione e SCSI ID non c'è nessuna relazione, quindi non è affatto indispensabile collegare la periferica con ID più alto all'estremità della catena SCSI.

Aggiornare A3000 con il Kickstart 3.1

Su quasi tutti i modelli di Amiga l'aggiornamento del Kickstart è un'operazione semplice che si può eseguire senza precauzioni particolari. Tuttavia non si può escludere la comparsa di problemi dopo il boot, dovuti alla presenza sul disco fisso di vecchie librerie, commodity e programmi incompatibili con il 3.1 che vengono richiamati dai file user-startup o startup-sequence. In questo caso dopo la sostituzione delle ROM sarà necessario ripristinare i file user-startup e startup-sequence originali, che si trovano nel cassetto di nome "s" del dischetto Workbench.

Nel caso particolare di A3000 si aggiunge un'altra potenziale causa d'incompatibilità: il Kickstart 3.1 contiene una nuova scsi.device, meno tollerante verso periferiche SCSI difettose o mal configurate. Il sintomo tipico è la spia di attività SCSI che rimane accesa e mentre il computer è in blocco. La soluzione è semplice: bisogna rimontare le vecchie ROM Kickstart, cambiare i bit della battmem che controllano la SCSI usando l'apposito programma disponibile su Aminet e poi ritentare l'aggiornamento.

Ricordiamo anche che quasi tutti gli esemplari di A3000 (a differenza di A4000) non possono funzionare con il Kickstart 3.1 se la

Le due ROM Kickstart devono essere inserite negli zoccoli rispettando scrupolosamente l'orientamento della tacca di riferimento.

schedina degli slot non è nella sua sede, perché la daughtercard contiene una resistenza indispensabile al funzionamento di un circuito che viene usato solo dal Kickstart in versione uguale o superiore alla 2.04. Se la resistenza manca, accendendo l'Amiga 3000 quando il Kickstart 3.1 è attivo si può ammirare solo una schermata gialla.

A parte questo trabocchetto, l'installazione delle ROM 3.1 su A3000 si fa esattamente come sugli altri Amiga: bisogna sfilare dagli zoccoli le due ROM originali (osservando la posizione della tacca di orientamento) e mettere al loro posto i nuovi chip rispettando scrupolosamente il verso della tacca di riferimento. Eventuali zoccoli vuoti presenti sulla scheda madre di A3000 non erano stati previsti per il Kickstart ma per le boot ROM Unix, quindi devono rimanere vuoti. Scambiando tra loro le due ROM non si rompe nulla, ma semplicemente Amiga non dà segni di vita.

Sulla maggioranza degli A3000 desktop le ROM Kickstart non sono inserite direttamente sulla scheda madre ma su una piccola scheda di adattamento, chiamata "ROM tower", che fu eliminata nelle ultime versioni della scheda madre. Questo adattatore di piedinatura è tuttavia indispensabile per inserire il Kickstart 3.1 quando l'A3000 monta una coppia di EPROM (i chip con la finestrella trasparente coperta da un'etichetta) di marca Intel al posto delle ROM. Purtroppo il ROM tower è reperibile in commercio solo di recupero, perché gli Amiga 3000 che ne hanno bisogno sono pochissimi e comunque non erano destinati alla vendita al pubblico.

Adattare un floppy drive per PC compatibili

Per sostituire la meccanica del floppy drive di Amiga 1000, 2000, 3000 o 4000 oppure affiancarla con un secondo drive interno si può usare un economico drive ad alta densità per IBM compatibili, da collegare direttamente al connettore sul cavo piatto. E' però indispensabile scegliere un modello dotato di jumper di configurazione, poiché devono essere spostati secondo le esigenze dell'Amiga. Per usare un drive HD in modalità DD (a 880 Kb) e senza la funzione di riconoscimento automatico del cambio di dischetto è sufficiente spostare il jumper o interruttore marchiato "drive ID" che si trova sulla sua scheda elettronica. Bisogna portarlo dalla posizione "1" o "B" caratteristica dei PC IBM compatibili alla posizione "0" o "A" usata su Amiga. In alcuni modelli il selettore manca ed è sostituito da piazzole a saldare, mentre in altri il jumper è contrassegnato da un nome diverso.

Quando si aggiunge un secondo drive bisogna anche spostare il cavallotto di un jumper sulla motherboard di Amiga, che nell'A4000 è contrassegnato "DF1:" e negli A2000 e A3000 ha nomi diversi a seconda della revisione della scheda madre, ma è sempre in prossimità dei CIA e del connettore per il floppy drive. Normalmente non c'è bisogno di cambiare la posizione di altri jumper nè sulla scheda elettronica del drive né sulla motherboard. Suggeriamo di tenere un floppy disk formattato nel drive durante le prove, per risparmiare tempo all'accensione.

Purtroppo usando un drive per PC non modificato il riconoscimento automatico del cambio disco non funzionerà, quindi biso-

All'Amiga si possono collegare solo i floppy drive per PC che hanno i jumper di configurazione.

gna dare ad ogni cambio del dischetto il comando shell "diskchange DF1:"; ciò si può evitare scrivendo un semplice script shell a cui associare un'icona da lasciare sul Workbench. Solo i vecchi giochi su floppy non si lasciano ingannare e in casi estremi potrebbero bloccarsi durante il caricamento.

Dovendo sostituire un floppy drive rotto o disallineato si deve fare attenzione: a differenza di hard disk e CD-ROM, i produttori non hanno trovato un accordo sul verso dei connettori, che in alcuni modelli sono rovesciati. Perciò prima di montare il drive conviene controllare bene sul suo circuito stampato qual'è l'estremità del pettine marchiata con il numero 1, così al momento di collegare i cavi sarà chiaro che il lato colorato della piattina dev'essere in corrispondenza del segno. Per dissipare eventuali dubbi si dovrà fare una prova pratica inserendo la piattina in un verso qualsiasi: se è stata invertita, la spia di attività del floppy drive resta sempre accesa. Su una motherboard perfettamente funzionante questo sistema empirico (applicabile anche agli hard disk AT-bus) non causa danni. Ma se un CIA è già parzialmente difettoso, anche senza sintomi evidenti, si rischia di dargli il colpo di grazia.

Ricordiamo che non bisogna mai tentare di collegare alla rovescia il connettore di alimentazione oppure le piattine degli hard disk SCSI (50 poli) e di quelli da 2.5 pollici (44 poli), poiché trasportano le tensioni di alimentazione e quindi in caso di errore c'è una probabilità altissima di causare danni irreparabili a controller, hard disk e cavi. Suggeriamo di esaminare più volte il collegamento prima di accendere l'Amiga, e chiedere aiuto a qualche esperto in caso di dubbio. Proprio per questo motivo il connettore di alimentazione ha un verso d'inserzione evidente ed entra con difficoltà al contrario, salvo che per certi alimentatori di A2000.

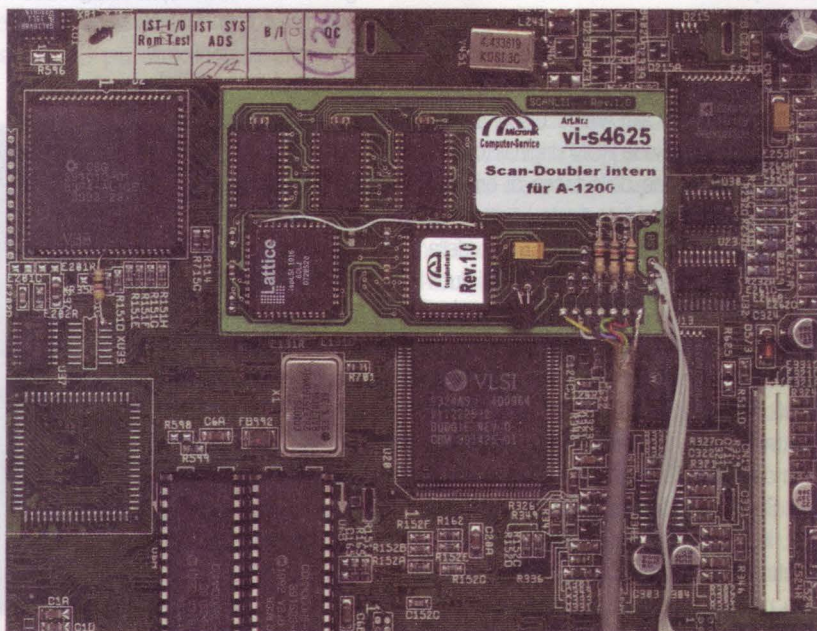
Riuscire ad usare il modo ad alta densità è molto più complicato. I problemi da risolvere sono due: generare la sequenza di autoconfigurazione che codifica il floppy drive ad alta densità (così le routine del Kickstart possano riconoscerlo come tale durante il boot), e far ruotare a metà velocità il motore di trascinamento del disco quando nel drive è inserito un floppy ad alta densità.

Ciò significa che dev'essere possibile cambiare la frequenza di clock del circuito che comanda il motore di trascinamento del disco: esiste un progetto di pubblico dominio su Aminet, ma è applicabile solo a pochissimi modelli di floppy drive. A volte ruotando a velocità ridotta il disco manifesta instabilità meccaniche, e certi drive usano un generatore di clock inaccessibile o non modificabile.

Instabilità dell'A1200 tower

Dopo aver espanso l'A1200 con una scheda acceleratrice dell'ultima generazione e averlo inserito in un cabinet tower a volte compaiono i tipici problemi dovuti ad alimentazione insufficiente: blocchi improvvisi del computer, disturbi sul video e corruzione dei dati. Per isolare la causa bisogna prima di tutto verificare se il problema è di tipo hardware o software: semplificando la sequenza di comandi in user-startup e il contenuto del cassetto WBstartup si può scoprire facilmente quando qualche utility caricata al boot sta causando problemi.

Alcuni programmi non si inizializzano istantaneamente ma eseguono elaborazioni e accessi alla memoria per qualche tempo dopo il loro avviamento, quindi è possibile che i blocchi di sistema derivino da interazioni indesiderate in questa fase delicata. I programmi Mungwall ed Enforcer, normalmente usati dagli sviluppatori di software, sono utilissimi per identificare l'uso scorretto della memoria. Sono particolarmente sgradite al Kickstart le mescolanze di file appartenenti a versioni diverse del sistema operativo.

Se questa ricerca preliminare non porta a risultati il difetto potrebbe essere dovuto all'hardware; ad esempio quando si verifica solo dopo un certo tempo dall'accensione sarà probabilmente di natura termica. Per scoprire il componente sensibile a volte è sufficiente spruzzare con spray refrigerante i chip sospetti, in questo

I chip custom possono surriscaldarsi facilmente.

caso soprattutto Alice, Gayle, le RAM, il 68030 e il 68881. La bomboletta, che è facilmente reperibile in qualsiasi negozio di elettronica, va spruzzata sui chip a computer caldo dopo aver tolto momentaneamente la schermatura. Durante l'erogazione del gas si possono creare cariche statiche, che in genere sono innocue: è comunque buona norma non insistere eccessivamente sullo stesso punto e dirigere il getto sulla parte plastica o ceramica dei chip, e non su piedini o contatti.

Disturbi sul monitor multiscan

Daniele Mastrangeli ha incontrato alcuni problemi dopo l'acquisto di un monitor multiscan Microvitec 1438. Nei modi grafici DBIPAL e Multiscan appaiono striature nere verticali, inoltre sono visibili righe orizzontali che si muovono su e giù nella zona in basso a destra del monitor. Infine, subito dopo l'accensione del monitor e del computer, al termine del boot lo schermo comincia a tremolare e compaiono righe bianche vicino alle finestre (che scompaiono solo al boot successivo).

Le modalità DBIPAL, Multiscan e Superhires sollecitano il monitor e i chip custom di Amiga in modo nettamente superiore alle modalità PAL ed NTSC. Raddoppia la quantità di dati che viene prelevata dalla Chip Ram per generare l'immagine sullo schermo, quindi Alice e Lisa producono molto più calore che dev'essere dissipato con un'adeguata ventilazione. Quando si esegue il montaggio interno nell'A1200 di un disco fisso da 3.5 pollici la temperatura può diventare eccessiva, compromettendo la vita dei chip; in casi estremi compaiono disturbi sul video (linee diagonali in rapido movimento, lineette nere lampeggianti) e si verifica la corruzione dei dati nella Chip Ram, con il conseguente blocco del computer. Il surriscaldamento dei chip custom è frequente anche nei montaggi tower dove la scheda madre di A1200 è completamente coperta dalla scheda degli slot o da una schedina deinterallacciatrice interna, e negli A3000 ed A4000 desktop con tutti gli slot occupati da schede di espansione.

I disturbi descritti nella lettera possono però dipendere anche da altre cause. Sottili linee verticali di colore leggermente più scuro dei pixel adiacenti sono causate da un'interferenza tra il segnale Pixel Clock della porta video RGB e i segnali analogici RGB accettati dal monitor multiscan. Per attenuare il disturbo si può saldare una resistenza da 100 ohm tra i piedini 13 e 15 del connettore a 23 pin del monitor, o dell'adattatore da 23 a 15 piedini quando si usa un monitor per PC.

Righe quasi orizzontali in movimento sono provocate da un'insufficiente cancellazione della ritraccia: i circuiti di deflessione del monitor si "dimenticano" di spegnere il cannone elettronico mentre "torna a capo" al termine dello spazzolamento dello schermo. Il disturbo si può attenuare o eliminare del tutto regolando le preferenze di centratura e overscan del Workbench; la centratura dell'immagine si dovrà ripristinare usando i comandi del monitor stesso. Anche il tremolio dello schermo può dipendere dall'errata regolazione delle preferenze di overscan, ma più spesso dipende da una staratura interna del monitor che si verifica dopo qualche anno d'uso.

Commutatore video

Ivan Guerrieri possede un monitor Svga per PC compatibili e un televisore con ingresso Scart, che vorrebbe collegare alternativamente al suo A4000: in questo modo potrebbe usare il Workbench ad alta risoluzione e senza sfarfallio sul monitor Svga, riservando il TV ai videogiochi, alle applicazioni video e all'accesso al boot-menù.

Un tipico commutatore passivo.

La soluzione più semplice ed economica consiste nell'acquisto di un normale commutatore video a 15 poli per PC compatibili, dove il suo utilizzo è generalmente il reciproco di quello desiderato: infatti serve di solito per condividere lo stesso monitor tra due PC. In realtà tutti i modelli a basso costo sono di tipo passivo (senza elettronica interna) e quindi bidirezionale, perciò si può collegare senza problemi la loro presa d'uscita alla porta video di Amiga (usando se necessario un adattatore da 23 a 15 poli di tipo standard), mentre i due ingressi si collegheranno alla presa Scart del TV e al monitor Svga. Per semplificare la costruzione degli adattatori e diminuire ulteriormente la spesa si può anche usare un commutatore per stampanti invece del commutatore con connettori a 15 poli. Il commutatore per stampanti ha tre connettori a 25 poli, che dovranno essere modificati per accettare i connettori a 23 poli della porta video e del cavo Scart. Per non degradare il segnale video è importante scegliere cavi esteni ben schermati e tenere molto corti i collegamenti interni al commuttore.

News

In collaborazione con Amiga Group Italia

Guida a Wasted Dreams

di Nicola Morocutti

All'interno del CD di questo numero di Enigma Amiga Life troverete un demo del recentissimo capolavoro dei Digital Dreams. La versione inclusa nel nostro cover CD è particolarmente ricca e dimostra ancora una volta (anche se non ce n'è bisogno) la qualità di questo stupendo titolo.

Il buon direttore magnifico mi ha chiesto dunque di stilare questa piccola guida all'uso del demo, ed eccomi qui con il suo fiato sul collo a scrivere questo sudato box. Ok, bando alle ciance e cominciamo, dopo la stupenda introduzione animata ci troviamo catapultati nell'azione, premendo il tasto ESC apparirà un menù da cui sarà possibile scegliere la lingua dei sottotitoli, il modo a uno o due gicatori e altri settaggi tra cui il salvataggio delle partite. Una volta scelta la configurazione a voi più gradita possiamo partire con l'esplorazione. I movimenti del nostro alter ego digitale si controllano semplicemente da tastiera o joystick (a seconda del metodo scelto nelle opzioni), ogni volta che potrete compiere un'azione speciale apparirà una piccola animazione nella barra di stato nella parte bassa dello schermo, sarà sufficiente premere il tasto del joystick per eseguirla. Potrete anche raccogliere ed usare oggetti di vario tipo; l'inventario posto sempre nella barra dell'energia è attivabile premendo il tasto Alt (quello di sinistra per il giocatore verde e quello di destra per l'eventuale giocatore blu). Bene, questo è tutto ciò che vi serve per poter giocare, adesso datevi da fare e correte a comprare la versione completa, se fate i bravi tra qualche mese vi preparo la soluzione!

E' uscito l'AmigaOS 3.5

Il 18 ottobre, mentre questo numero di Amiga Life va in stampa, l'Amiga OS 3.5 fa la sua uscita pubblica.

Il 3.5 costituisce la prima grande novità dal 1994, anno del fallimento Commodore. Il sistema operativo viene venduto su CD e necessita delle ROM 3.1. Sono presenti numerose nuove caratteristiche, tra le quali una rinnovata interfaccia grafica, un Workbench con numerose funzionalità aggiuntive, e molto altro.

AmigaOS 3.5 costa circa 99 marchi tedeschi (100.000 lire) e può essere acquistato presso i maggiori distributori italiani.

Nel prossimo numero di Amiga Life sarà presente un'ampia recensione della nuova versione del sistema operativo di Amiga.

Nuova versione di VLRec

Guido Alfani, il traduttore italiano di VLrec, comunica che è uscita la versione 3.2 del programma, che ha bisogno del frame grabber della MacroSystem VLAB (non MOTION).

VLRec NG 3.2 consente per la prima volta di registrare sequenze video a colori (precedentemente solo in bianco e nero) e salvarle come animazioni MPEG o IFF; adesso funziona anche in NTSC e sono state incluse molte funzioni proposte dagli utenti.

E' possibile scaricare una versione demo presso il sito http://www.innovative-web.de o su Aminet. Il demo è comunque presente nel CD-ROM allegato a questo numero della rivista, nel cassetto "Dalla rivista/News".

Nicole Gottfried lascia Amiga International

Nicole Gottfried, la bella assistente esecutiva di Petro Tyschtschenko e addetta stampa, ci comunica che il 15 ottobre (mentre questo numero di Amiga Life va in stampa) lascerà gli uffici tedeschi di Amiga.

Nicole ha tenuto a sottolineare che lascia Amiga per una sua libera scelta: gli si è prospettata la possibilità di intraprendere una nuova e motivante attività presso una società di servizi

(non informatica), e ha deciso di sfruttarla.

Amiga International non ha ancora annunciato la persona che prenderà il suo posto. A Nicole Gottfried vanno i nostri migliori auguri per la sua nuova attività.

Nuova versione di Amos

Pietro Ghizzoni ha recentemente annunciato l'uscita di una nuova versione di Amos, con diverse nuove caratteristiche, tra le quali il supporto per Intuition, Gadtools, RTG, localizzazione, Internet e molto altro.

A pagina 54 di questo numero di Amiga Life potete trovare una intervista esclusiva a Pietro Ghizzoni, curata dal nostro Paolo Pettinato.

MoreFX

La ClassX ha presentato ad Empoli un prodotto rivolto ad una nuova fetta di pubblico. Si tratta di MoreFX, un programma innovativo sotto molti punti di vista, non solo per l'interfaccia utente pratica, veloce e potente, ma anche perché è una reale applicazione multipiattaforma. Può infatti girare indistintamente sotto molti sistemi come Windows95, Windows98, Windows NT, MacOS, UNIX, Linux, Solaris, ed altri per il fatto che MoreFX è stato programmato interamente in Java. Quindi chi si fosse spaventato, credendo che la ClassX avesse abbandonato il mondo Amiga trova qui una chiara smentita. Infatti, appena anche su Amiga avremo Java (si spera prima possibile), MoreFX sarà subito disponibile. La ClassX ha dovuto creare qualcosa di diverso dal solito e cercarsi quindi una nuova catogria di clienti perché ormai chi usa Amiga per il DTV, ha già la sua dotazione di software. Sentendo parlare di Java si è portati ad attribuire una scarsa efficienza del programma, soprattutto in termini di velocità. Contrariamente a quanto comunemente si crede, Java non è poi così lento e non serve solo per scrivere piccole applet per il web (basta saper sfruttare bene le risorse a disposizione, e in questo alla ClassX sono dei maghi). MoreFX è una applicazione 100% pure-Java, ed e in grado di mostrare immediatamente il risultato di ogni singola operazione eseguita dall'utente, non ha tempi di rendering, e gli effetti vengono calcolati e tracciati immediatamente. Nel prossimo numero avremo modo di parlare più ampiamente di questo nuovo progetto di Mik e Giò, sperando che il mondo informatico riconosca ancora una volta la genialità di chi usa Amiga. [A.F.]

Contatti:
Michele Puccini
Tel. e Fax: 0587 749206
E-Mail: classx@pisoft.it
WWW: www4.pisoft.it/~classx

E' in arrivo il chipset AA+!

Access Innovation Ltd sta lavorando ad una nuova generazione di chipset AGA, chiamato AA+, che offre livelli più alti in termini di prestazioni, caratteristiche e integrazione. Il chipset si basa su un nucleo funzionale a 32bit del tutto nuovo, questo poi ha un'emulazione dei registri hardware a 16bit dell'AGA costruita attorno. Il nucleo a 32 bit, utilizzando moderne tecniche di accesso alla memoria può superare di 20 volte la larghezza di banda dell'originaria memoria chip dell'AGA. L'effetto del miglior accesso alla memoria e della bufferizzazione, fa sì che l'accesso DMA per la visualizzazione video consumi molta meno banda di quella disponibile, consentendo l'utilizzo di un'architettura a memoria unificata (UMA) senza causare significativi conflitti con l'attività del processore principale (CPU). Quando si accede al Blitter originale, i registri a 16 bit sono trasformati in operazioni a 32 bit, utilizzando un accesso burst alla memoria, lavorando ad un velocità fino a 20 volte superiore a quella del vecchio Blitter.

CARATTERISTICHE:

- ✔ Interfaccia per processore (68020, 68030, 68040, ColdFire 5102 o PowerPC);
- ✔ Decodificatore d'indirizzi per ROM, RTC, RAM, ecc;
- ✔ Controller DRAM per SIMM/ DIMM;
- ✔ Controller per bus PCI;
- ✔ Compatibile con AGA;
- ✔ Supporto di modalità video

Dal mondo dell'informatica

Casio Cassiopeia E-105: potenza e versatilità in 255 grammi

di Aldo Ascenti

Il noto palmtop Casio si presenta in una veste profondamente rinnovata nei contenuti, integrando soluzioni d'avanguardia che gli consentono prestazioni ai vertici della categoria dei PC da taschino.

Il display è un magnifico TFT che può riprodurre 65000 colori alla risoluzione di 240x320 pixel in qualsiasi condizione di illuminazione esterna e grazie alla tecnologia HAST (Hyper Amorphous Silicon TFT), permette una visualizzazione nitida e ben contrastata di immagini e filmati. L'uscita audio integrata è stereo ed appositi connettori permettono di pilotare, col Cassiopeia, altoparlanti esterni e cuffie, rendendo ancora più utile la totale compatibilità con lo standard MP-3; inoltre, apposite utility permettono la registrazione di brevi messaggi vocali tramite il microfono incorporato.

Il sistema operativo precaricato è naturalmente Windows CE, nella versione 2.11 finalmente in italiano e nel software dell'E-105 è compresa l'utility per la sincronizzazione dei dati col PC. Il tutto gestito da un interfaccia di tipo touch screen a penna, che usa il Note Tracker (compatibile con MS Word) per prendere appunti e Pocket Outlook per la gestione della produttività personale.

A rendere notevoli le prestazioni di questo minuscolo ma completo computer multimediale, pensa il processore NEC VR 4121, che raggiunge la frequenza di clock di ben 131 MHz, supportato dai 32 MByte di RAM espandibili attraverso uno slot per Compact Flash Card Type 2.

Quanto alle comunicazioni col mondo esterno, il Cassiopeia dispone di una porta seriale e ad infrarossi e integra il software GlobalPulse, sviluppato da TDK, per la connessione con cellulari GSM Nokia attraverso un cavetto acquistabile separatamente. Soluzioni di terze parti mettono a disposizione del palmtop un modem/fax a 56K e sistemi di interfacciamento con telefonini di altre marche.

La connessione ad Internet avviene per mezzo di un browser dedicato, ma il software di sincronizzazione e l'applicazione Mobile Channels permettono di scaricare informazioni da un PC munito di Explorer 4.0.

La batteria del Cassiopeia è al Litio e garantisce fino a 6 ore di autonomia e le dimensioni sono 20x83x131,2 mm e permettono al piccolo Casio di stare nel taschino di una camicia, il tutto al prezzo indicativo di 1.458.000 lire IVA esclusa.

Per informazioni:
ICAL S.p.A.
Tel. 02 380761

Dal mondo dell'informatica

Dual band Ericsson A1018, telefono cellulare camaleonte... in cinque colori

di Francesco Fulvio Castellano

Disponibile in 5 diversi colori, e con la gamma di mascherine intercambiabili in dotazione che rendono il nuovo A1018 di Ericsson un prodotto intorno al quale reinventare ogni momento un look diverso, per riflettere un particolare stile di vita o per non essere sempre gli stessi. A1018 è il primo cellulare disponibile della classe A Ericsson. La classe A designerà prodotti divertenti e facili da usare, esteticamente piacevoli ma anche robusti e tecnologicamente all'avanguardia. La gamma di colori scelta per l'Ericsson A1018 va dal grigio antracite e prugna al kaki, combinabile con le mascherine blu scuro e rosso mattone per chi ama i colori intensi. Pur essendo facile da utilizzare, l'Ericsson A1018 offre caratteristiche tecniche di rilievo. E', infatti, in grado di gestire dati, fax, SMS ed è totalmente compatibile con gli strumenti di lavoro dei professionisti in movimento nel nuovo mercato globale come, ad esempio, l'Ericsson MC16. L'A1018 è un telefono dual band, in grado quindi di utilizzare automaticamente sia la frequenza GSM 900, sia la frequenza di 1800 MHz. L'A1018 misura 130x49x23mm, pesa 163 grammi ed è compatibile con tutti gli accessori originali Ericsson per i telefoni della serie 600, 700 ed 800. I prezzi al pubblico variano dalle 390.000 lire alle 430.000 lire, in funzione del contenuto del kit.

Arriva la lettera on-line delle Poste Italiane

di Francesco Fulvio Castellano

Le Poste Italiane SpA hanno lanciato la posta elettronica 'ibrida' con il servizio InterPosta. In questo modo si potrà spedire via Internet una e-mail da qualsiasi parte del mondo a qualsiasi destinatario in Italia anche se privo di collegamento in rete. Per utilizzare InterPosta è sufficiente registrarsi on-line, scrivere il testo del messaggio che si intende inviare e indicare l'indirizzo del destinatario. Una volta inviato il messaggio questo viene mandato al centro Postel più vicino al posto di destinazione e quindi stampato ed imbustato. Saranno poi le Poste Italiane a recapitarlo al destinatario. Il costo del servizio per una lettera fino a due pagine è di 1.950 lire, mentre il prodotto 'InterPosta' è accessibile dal sito di P.I. all'indirizzo: www.poste.it. Come dire un'attività da oltre 1.000 miliardi di lire. All'operazione partecipano come partner tecnologici Dell Computer e Thurma Enterprise Services. La soluzione hardware prevede due server basati su Linux RedHat 5.2.

In collaborazione con MCmicrocomputer

chunky, pur mantenendo piena compatibilità all'indietro con il WB3.1 (le modalità chunky vengono visualizzate attraverso CyberGraphics/Picasso96);

✔ Risoluzione massima di 1024x768x16;

✔ Suono a 16 bit;

✔ Architettura UMA per costi ridotti del sotto sistema connesso alla memoria;

✔ Blitter fino a 20 venti volte più veloce;

✔ CIA (eventualmente implementati esternamente per ridurre la circuiteria ASIC);

✔ Motore DMA;

✔ Supporto di unità floppy ad alta densità;

✔ Interfaccia verso un chip SuperIO per disporre di seriale, parallela, UDMA-IDE e USB a basso costo, implementata esternamente.

http://www.cix.co.uk/~index/aaplus.html

(Traduzione di Fabio Benedetti)

Transmeta deride le dichiarazioni Amiga

I teorici delle connessioni della comunità Amiga questa settimana sono andati in confusione seguendo i commenti del capo di Transmeta, ditta sviluppatrice di una misteriosa CPU, durante un'intervista sul sito Web del Time magazine.

David Ditzel, fondatore e CEO di Transmeta - e datore di lavoro di Linus Torvalds, il creatore del SO open source Linux - ha detto che la scena in cui l'ex presidente di Amiga, Jim Collas, utilizzava Torvalds per una presentazione all'inizio dell'estate, era un "falso allarme".

Al contrario, asserisce Ditzel, si trattò solo di una dichiarazione da parte di Torvalds - come creatore di Linux - per sostenere l'uso da parte di Amiga di detto sistema operativo per il suo allora imminente computer multimediale della prossima generazione. Dichiarare il contrario sarebbe "privo di fondamento", ha detto Ditzel.

I lettori di The Register possono ricordare che la connessione con Linux fu un'opzione da noi stessi ipotizzata per l'inclusione sia di Torvalds che di Transmeta nella presentazione di Collas.

Naturalmente, i maldicenti teorici della cospirazione ritengono che la vera ragione alla base dei commenti di Ditzel sia che Collas stava segnalando la scelta da parte di Amiga della CPU di Transmeta. La cosa ha contrariato la compagnia del segretissimo processore a tal punto da bloccare l'affare. E questa sarebbe anche la ragione fondamentale che ha portato al congedo di Collas, sempre a detta dei teorici.

Un'altra ipotesi avanza l'idea che Collas possa essere stato buttato fuori da Amiga perché la Gateway, rivenditrice di PC, sia stata persuasa da Microsoft a non interessarsi a Linux.

E ancora, i commenti di Ditzel sono talmente vaghi da non provare assolutamente nulla - e quindi, sia la scelta da parte di Amiga di Transmeta, sia l'ipotesi che non ci sia mai effettivamente stato un accordo tra le due compagnie, possono essere ritenute come valide conclusioni delle dichiarazioni del CEO di Transmeta.

Noi siamo propensi a dar credito ad una via di mezzo tra le due ipotesi. Amiga stava trattando con Transmeta, come con altre compagnie che trattano CPU, tra le quali sicuramente Sun per la sua CPU MAJC (Microprocessor Architecture for Java Computing), e forse anche con MIPS. Infatti, l'ambiente operativo della prossima generazione di Amiga dovrebbe essere dotato di tanta tecnologia Java quanto di software Linux, quindi il chip di Sun poteva rappresentare un valido contendente per Transmeta.

Naturalmente, visto che ora Amiga non è più una compagnia che produce hardware, la questione sulla CPU è divenuta pura accademia.

http://www.theregister.co.uk/990917-000019.html

(Traduzione di Fabio Ferriccioli)

Intervista a Fleecy Moss circa il progetto AQUA

Fleecy Moss presenta in questa intervista (in inglese) il progetto AQUA, consistente in una collaborazione tra lui, QNX, REBOL ed altri amighisti esperti per la progettazione di una nuova architettura software che funzionerà da base per la produzione di nuovi computer dalla "filosofia" Amiga.

http://www.williams.demon.co.uk/seal/fleecyint2.html

BoXeR

di Fabio Benedetti

Dopo essere passato per due revisioni del progetto, il BoXeR è finalmente in dirittura d'arrivo. Vediamo quindi da vicino quali sono le caratteristiche di questa macchina un po' misteriosa, della quale si sente parlare da tempo, ma spesso in modo incerto e qualche volta impreciso.

L'idea di realizzare una macchina compatibile con gli Amiga di adesso, ma allo stesso tempo aggiornata ed aperta alle nuove tecnologie, è ciò che molti utenti chiedono, da sempre. Mick Tinker, ingegnere inglese, noto per aver realizzato la prima ed unica riprogettazione di un vero Amiga (http://www.cix.co.uk/~index/) ha cercato di dare forma a questa idea.

Il disegno iniziale del BoXeR prevedeva una scheda madre di nuova generazione, basata tuttavia sull'attuale chipset AGA (Alice, Lisa e Paula). La novità della scheda, oltre ad una diversa architettura generale in grado di garantire un miglior accesso alla memoria, era rappresentata dalla presenza, accanto agli Zorro, di slot ISA attivi. Questa prima versione, della quale si sono visti alcuni prototipi durante lo scorso anno, in verità non fu mai commercializzata, poiché si ritenne da subito poco attraente per l'utenza ed in qualche modo già vecchia, ancor prima di nascere. Fu quindi deciso, abbastanza coraggiosamente, di rivedere interamente il progetto, piuttosto che far uscire sul mercato una macchina priva di reali possibilità. L'idea di fondo, quella cioè di realizzare un Amiga compatibile a livello hardware e software, fu mantenuta, senza tuttavia scendere a compromessi con la vecchia tecnologia Commodore. Il BoXeR-2, come prontamente fu ribattezzato, non utilizza infatti alcun componente dei vecchi Amiga, se escludiamo la CPU principale. La decisione di non utilizzare il vecchio chipset, oltre al fatto di volerne superare i limiti, fu dettata dalla paventata penuria di componenti e chip prodotti da Commodore, in grado ormai di sopperire esclusivamente al mercato dei ricambi, ma non ad una vera e propria nuova produzione. Il cuore della macchina è infatti un nuovo chip custom che racchiude ed integra una serie di funzionalità diverse (ricordate il Caipirinha?). La più rilevante è senza dubbio l'emulazione hardware dell'intero chipset AGA, ottenuta grazie ad una corrispondenza totale con i vecchi registri a 16 bit. Nello stesso tempo però, grazie all'utilizzo di un moderno core a 32 bit, è stato possibile ottenere una larghezza di banda superiore di venti volte rispetto al passato. Ciò permette anche di eliminare la distinzione fra memoria chip e fast: ora tutta la memoria è di tipo chip, se così si può dire, accessibile cioè sia dal nuovo chip custom, sia dalla CPU principale. Di conseguenza, è anche venuta meno la barriera dei 2MB di chip ram disponibili al sistema. Il chip custom integra inoltre un controller PCI standard ed un rinnovato motore DMA esteso a diversi dispositivi.

Prototipo della prima versione del BoXeR.

A livello generale la scheda-madre, di dimensioni standard ATX e quindi adatta ad essere montata su normali case per PC compatibili, accetta processori 040 o 060, con clockaggi diversi fino a 75MHz e presenta un connettore d'espansione a 64 bit per una scheda PowerPC disponibile in futuro. Troviamo due connettori per moduli DIMM a 64 bit, due porte IDE con supporto di modalità UltraDMA, 4 slot PCI attivi e opzionalmente un connettore d'espansione per slot Zorro 3. Sono presenti inoltre le interfaccie parallela e seriale, 2 porte joystick Amiga e due connettori per tastiera e mouse PS/2. Il kickstart è contenuto in una FlashROM da 2MB, aggiornabile via software.

I sistemi completi prodotti da Blittersoft hanno un case che segue la tendenza inaugurata da Apple con gli iMac.

Blittersoft (http://www.blittersoft.com) ha già in listino sistemi completi basati su tecnologia BoXeR, disponibili in due versioni, una con 040 e l'altra con 060. La dotazione di serie per entrambe comprende AmigaOS3.5, 64MB di RAM, disco rigido da 6.4GB, lettore CD-ROM a 40x, floppy, mouse e tastiera PS/2.

I prezzi sono rispettivamente di 680.81 e 765.92 sterline. La disponibilità è prevista per novembre, in concomitanza con il tradizionale appuntamento di Colonia, quest'anno ribattezzato in Home Eletronics World, dove dovrebbe essere ufficialmente presentato.

Caratteristiche chiave del progetto

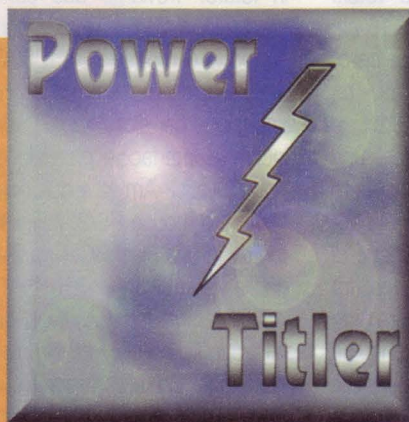
- ✔ Compatibilità hardware e software al 100%;
- ✔ Controller standard PCI (4 slot PCI attivi);
- ✔ Connettore d'espansione per PowerPC (il 68k presente potrà essere mantenuto o disinstallato in presenza di un emulatore software);
- ✔ Slot Video Amiga e slot Zorro 3;
- ✔ Mouse e tastiera PS/2.

GRANDE OFFERTA

ClassX

ESCLUSIVA
PER I LETTORI
DI
AMIGA LIFE

PowerTitler

PowerTitler è un software per la creazioni di fluidissime titolazioni con scorrimento orizzontale, verticale ed effetti 2D tra pagine. Il programma supporta fonts a colori e vettoriali con possibilità di lampeggiamento. PowerTitler è il miglior sostituto della centralina per titolazione, e può essere utilizzato con immediatezza e flessibilità.

X-DVE 3.50 PPC

X-DVE è un software per la realizzazione di animazioni composte da effetti grafici temporizzati applicati a testi, immagini, animazioni e sequenze di fotogrammi allo scopo di creare presentazioni grafiche e/o video titolazioni.

Gli effetti sono suddivisi in cinque categoria:

- 3D, effetti di movimento, rotazioni, prospettive, ecc.;
- Slide, effetti tendina, veneziane, scioglimenti, volta pagina, caramella, ecc.;
- Wind, effetti di sbriciolamento e parametrizzabili, esplosioni, vortici, spruzzi, ecc.;
- Warp, effetti di movimento preimpostati;
- Alpha, dissolvenze applicate agli oggetti abbinati ad altri effetti.

X-DVE è ottimizzato per processore 68000, 68020, 68030, 68040, 68060 e PPC. Punti fondamentali di X-DVE sono la flessibilità e la facilità d'uso.

L'offerta ClassX

In occasione dell'ottavo anno di attività su Amiga, ClassX offre in esclusiva, ai soli lettori di AmigaLife, la possibilità di acquistare i propri software per post-produzione video a prezzi eccezionali.

VideoFX CD

VideoFX è indispensabile per produzione video. Permette di gestire in tempo reale animazioni, immagini, suoni, Genlock ed altro tramite la pressione di un tasto o temporizzazioni programmabili. Il CD di VideoFX contiene numerosi effetti audio e video come la pellicola rovinata, disturbi video, la pioggia, il vetro che si rompe, la raffica di mitra, effetti di transizione e tanto altro ancora.

FontMachine 3.20

FontMachine è un software per la generazione di fonts a colori con sfumature, ombreggiature, effetti di doratura, cromatura, marmorizzazione e molti altri. Il programma permette di creare effetti grafici (rilievo, sbalzo, ecc.) e di gestire due tessiture contemporaneamente da applicare ai caratteri. I fonts generati da FontMachine sono utilizzabili da qualsiasi programma Amiga, ottenendo sempre risultati eccezionali. La nuova versione permette di realizzare testi animati anche su più linee.

X-DVE 3.50PPC CD
a lire 99.000!

FontMachine 3.20
a lire 79.000!

VideoFX CD
a lire 99.000!

PowerTitler
a lire 49.000!

Note:
- **Tutti i prezzi sono da intendersi IVA e spedizione esclusa.**
- **I programmi sono venduti in confezione originale, con manuali stampati in italiano.**
- **Con questa promozione, ClassX desidera dare un nuovo impulso alla propria produzione, favorendo da un lato una maggiore diffusione dei propri prodotti, e dall'altro aggiornando e livellando verso l'alto la base di software installato.**

Nome: .... Cognome o Ragione Sociale ....

Indirizzo: .... C.A.P.: ....

Città: .... Prov.: .... Telefono: ....

Con il presente tagliando aderisco all'offerta ClassX riservata ai soli lettori di Amiga Life, ordinando il seguente software:

☐	X-DVE 3.50PPC CD	*99.000 lire*
☐	FontMachine 3.20	*79.000 lire*
☐	VideoFX CD	*99.000 lire*
☐	PowerTitler	*49.000 lire*

Il software mi verrà inviato direttamente da *ClassX* con spedizione in contrassegno.
I prezzi si ritengono IVA e spese di spedizione escluse.
Il presente tagliando deve essere inviato, in originale ***(Non si accettano fotocopie !)***, a **ClassX** Via Francesca, 463 - 56030 Montecalvoli (PI)

ClassX utilizzerà i dati forniti per informazioni commerciali e per iniziative di marketing, nel pieno rispetto della legge 675/96; l'utente potrà in ogni momento consultare, modificare, opporsi o far cancellare i suoi dati, contattando direttamente ClassX.
L'offerta ha validità 4 mesi dalla data di pubblicazione della rivista.

NdA: Questo articolo è già apparso negli Atti di IPISA'96, e come tale riflette nel bene e nel male lo status quo ante.

Tutto quello che non avete mai saputo di Amiga

Seconda parte

(e nessuno ha mai avuto il coraggio di raccontare)

di Sergio Ruocco

Amiga Unix

A suo tempo, Commodore fu la prima società al mondo che riuscì ad implementare una versione funzionante di Unix System V R4. Amiga Unix era pensato per il nuovo Amiga 3000, per i quali fu realizzata, su progetto di un team dell'università di Lowell, la A2410, una scheda grafica ad alte prestazioni con il chip TMS 34010. A seguito delle prime presentazioni di A3000 e dello Amiga Unix, Sun propose a Commodore un accordo OEM per adattarlo e venderlo con il proprio marchio come workstation Unix low-end: non se ne fece nulla. Ma non basta: una volta completati Amiga Unix e la scheda grafica, scritti e stampanti eleganti manuali a colori, preparati i pacchetti e dimostrato più volte con orgoglio l'intero sistema funzionante, Mehdi Ali (CEO Commodore) licenziò in tronco i programmatori e decise di abbandonare Amiga Unix e A2410.

Nuovi modelli e chipset

All'incirca nel 1990 il progetto dei nuovi potentissimi chipset grafici AAA dalle caratteristiche avveneristiche fu prima varato, e quindi osteggiato da un nuovo management nel frattempo installatosi al vertice. In seguito fu sistematicamente intralciato e sabotato (ad esempio per mesi i test funzionali affidati a una divisione esterna alla progettazione non vennero eseguiti, ma vennero egualmente dichiarati superati) e infine definitivamente affondato nel 1992 alla soglia del first silicon per mancanza di fondi.

Della scheda con DSP AT\&T 3210 per Amiga e relativo kit di sviluppo software e sistema operativo dedicato, progettata e costruita, mostrata agli sviluppatori, pronta e funzionante già un anno prima dei celebrati modelli Apple A/V, rimane solo un vago accenno nei manuali di A4000 a una "scheda DSP" da inserire nello slot CPU.

Il nuovo A3000+ presentato al DevCon di Milano e dotato di cpu 68040 e DSP 3210, chipset AA con chip di post-processing audio dedicato e SCSI-II Fast, non vide mai la luce: fu sostituito dal molto più modesto A4000, con interfaccia IDE, per risparmiare qualche dollaro della SCSI. Alla scelta dell'interfaccia IDE gli utenti non risparmiarono critiche feroci, che Commodore si limitò ad incassare, ma che poi furono rapidamente acquietate dal crollo del prezzo degli hard disk IDE e la diffusione dei CD-ROM ATAPI. Comunque sia, A4000 non poteva rimanere senza un'interfaccia SCSI ad alte prestazioni, e così Commodore progettò l'A4091, un controller SCSI-II Fast a 32 bit che fu completato, dotato di manuale (tradotto anche in italiano) costruito e annunciato come disponibile per la fine del 1992. Mesi dopo, mentre gli utenti lo reclamavano a gran voce, quasi letteralmente con i soldi in mano sotto le finestre della Commodore, gli esemplari di preserie prodotti fino a quel momento furono buttati in fondo ad un magazzino, dal quale non riuscirono che due anni dopo, ancora e solo grazie all'intervento di una società esterna, la americana DKB, che rilevò e perfezionò il progetto e lo commercializzò. Scartato l'AAA, alla fine del 1992 e in gran segreto Commodore avviò con la Hewlett Packard il progetto Hombre. Hombre integrava in un potente processore HP-PA RISC un chip audio/video ad alte prestazioni e una pipeline grafica 3D con set di istruzioni dedicato. Nelle intenzioni originali Hombre sarebbe stato utilizzato in una console, in un futuro Amiga e in schede video PCI per PC in commercio alla fine del 1994 o durante il 1995.

ESCOM e Amiga Technologies: come è andata...

ESCOM, il secondo produttore tedesco di PC, acquista il 20 Aprile 1995 in un'asta a New York le macerie di Commodore, ingloriosamente messa in liquidazione dai proprietari quasi un anno prima, il 29 Aprile 1994.

A furor di popolo ESCOM fonda nel maggio del 1995 la controllata Amiga Technologies, che si sarebbe occupata solo di Amiga. Il marchio Commodore sarebbe stato utilizzato per una linea di computer e accessori per PC compatibili. A differenza dell'Italia, in Germania il marchio Commodore era molto prestigioso. Secondo alcuni sondaggi, la popolarità della Commodore (93%) superava addirittura quello del Cancelliere tedesco Kohl (88%); in parte questo era anche dovuto al fatto che la Commodore per anni era stato lo sponsor della squadra di calcio Bayern-Monaco. AT, per cominciare, brucia 8 preziosi mesi e svariati miliardi per rimettere in produzione senza alcuna miglioria i vecchi modelli A1200 e A4000 Tower, presentati da Commodore oltre tre anni prima, e per i quali sono difficilmente reperibili (e quindi molto costosi) parti fondamentali come i disk drive, di tipo proprietario, e alcuni chip di controllo. La distribuzione di Amiga 1200 nei vari paesi europei è affidata ad una tanto variegata quanto improvvisata rete di operatori commerciali, senza il supporto della minima campagna pubblicitaria, e a prezzi poco meno che assurdi (quasi il doppio degli ultimi praticati da Commodore),

che li colloca in diretta competizione, o meglio rotta di collisione, con i PC multimediali .dell'ultimissima generazione. Inutile ricordare come è andata: quasi metà dei 100.000 computer prodotti e inscatolati in fretta e furia giacciono tuttora invenduti nei magazzini di AT, e ora rappresentano un grave peso per chi voglia ufficilmente riprendere in mano Amiga, acquistando legalmente i diritti intellettuali dei progetti originali.

Inutile dire che ai vertici di ESCOM, Amiga Technologies e di molte società che distribuirono Amiga in tutta Europa siedono, o meglio sedevano, ex-presidenti e direttori Commodore.

PowerAmiga e VISCorp

Nel novembre 1995, mentre il disastro incombeva, AT contattò finalmente ben due (!) ex-progettisti Commodore, Dave Haynie e Andy Finkel e li incaricò del progetto Power Amiga, l'evoluzione di Amiga verso il RISC PowerPC.

Non avevano neanche cominciato a lavorare che a marzo 1996, ESCOM, complice più che altro una sovrastima del mercato PC natalizio e dell'onda lunga di Windows 95, è protagonista del primo rovescio finanziario del settore PC (altri ne seguiranno, in Italia e all'estero) minacciando seriamente di trascinare con sé i primi timidi progetti avviati da Amiga Technologies.

Per fortuna in suo soccorso corre VISCorp, una società di Chicago nella quale ritroviamo alcuni ex-progettisti del team originale ed ex-Commodore (Carl Sassenrath, autore di Exec, lo splendido kernel di AmigaOS, e Don Gilbreath, progettista del CDTV), che ha ottenuto un'anno prima una licenza da ESCOM per utilizzare tecnologia (hardware e software) Amiga per dei Set Top Box.

Nell'aprile 1996 Viscorp fa un'offerta allettante per acquisire AT e i diritti di Amiga (40 milioni di dollari, poi ridimensionati a 20), e ampie promesse agli utenti, ribadite dai vertici ESCOM e Amiga Technologies, di una transizione rapidissima (settimane, se non giorni...) e indolore, e di una linea di assoluta continuità rispetto ai progetti in corso. Mentre scriviamo l'ultima deadline per il versamento è scaduta da due mesi e la transizione non è ancora stata completata. In compenso VISCorp ha già inaugurato il nuovo corso nel pieno rispetto della tradizione, e cioè licenziando tutti i progettisti e i dipendenti tecnici, annullando i progetti Amiga Walker e Power Amiga, ma conservando al loro posto Presidente (anche lui ex-Commodore), segretarie, magazzinieri e passacarte.

...e come sarebbe potuta andare

AT, ostinandosi a remare contro la corrente impetuosa del mercato dei PC compatibili giusto nel momento di piena e senza la collaborazione di altre "braccia" che i propri utenti, che però di Amiga in casa ne avevano già più di uno, ha ottenuto sostanzialmente quattro risultati:

- ✔ magazzini pieni di computer invenduti;
- ✔ stato d'animo degli utenti e rivenditori tra il deluso e l'inferocito;
- ✔ sprecato di un'enorme quantità di energie, tempo e soldi;
- ✔ probabilmente mancato il rientro delle spese sostenute.

Secondo noi, invece, avrebbe dovuto guardare con più decisione al futuro, ricostituendo un nutrito team di ingegneri (tra le 10 e le 40 persone, e c'era anche chi avrebbe lavorato gratis) per avviare da subito il progetto PowerAmiga.

Contemporaneamente avrebbe dovuto gettare basi solide per il rilancio della piattaforma e del mercato indotto:

- ✔ concentrandosi sul consolidamento e rassicurazione della fedelissima base di utenti con un opportuna operazione di immagine;
- ✔ ricostituendo la rete di riparazione e assistenza, da anni alla disperata ricerca di pezzi e circuiti di ricambio (alcuni tuttora introvabili) e alla quale lasciare i resti dei magazzini Commodore;
- ✔ sostenendo con iniziative e pubblicità le fondamentali riviste dedicate alla piattaforma, in equilibrio instabile dalla scomparsa della Commodore;
- ✔ producendo, o licenziando da OEM, suite di programmi e una linea di accessori e periferiche "ufficiali" scelte tra quelle ancora poco diffuse tra gli utenti o difficilmente reperibili, come monitor, lettori CD-ROM, stampanti e relativi driver, schede acceleratrici, grafiche e di espansione;
- ✔ preparando e diffondendo, ad esempio attraverso le riviste o presso le fiere, dei cataloghi completi di prodotti, per dare visibilità e ossigeno a rivenditori e produttori di hardware;
- ✔ organizzando il supporto degli sviluppatori e delle software house diffondendo kit di sviluppo e documentazione tecnica da lungo tempo irreperibili.

Tutte iniziative ragionevoli per una normale azienda informatica che tenga alla propria immagine e al supporto dei propri prodotti, e con la quali AT che avrebbero dovuto mirare a raggiungere il pareggio, o anche una relativa perdita, per poter concentrare le restanti (scarse?) risorse a sviluppare un sistema completamente rinnovato, che a oggi sarebbe stato praticamente pronto.

Dopo l'anno di agonia seguito al "fallimento" della Commodore, con l'aiuto delle riviste del settore molti, se non tutti, gli utenti avrebbero capito e sostenuto lo sforzo, e per quanto la caduta di Escom potesse essere scritta nel destino, forse oggi avremmo un PowerAmiga in via di completamento e quasi un milione di utenti potenziali con i soldi in mano, fatto che avrebbe catalizzato l'interesse di più acquirenti, certamente meglio qualificati di VISCorp, invece che quarantamila computer tuttora invenduti e ormai invendibili, oltre naturalmente ad un file system a 64 bit...

La "storia" di Amiga secondo Sergio Ruocco termina qui, negli ultimi mesi del 1996. Poche settimane dopo, Gateway 2000 comprava Amiga: una nuova avventura doveva cominciare. Un'avventura che non è ancora finita, e che vi raccontiamo mensilmente sulle pagine di Amiga Life.
"Amiga: Diario Di Bordo", naturalmente, non finisce qui. Ogni mese, infatti, Sergio Ruocco continuerà a raccontarci la situazione Amiga, presente e futura, dal suo punto di vista. Appuntamento al prossimo numero.

Speciale

Dove va Amiga?

Un'analisi di ciò che è avvenuto negli ultimi mesi, le differenze tra i desideri della comunità e le decisioni di Gateway, uno sguardo al futuro.

di Enrico Altavilla

Negli ultimi mesi sono accadute, all'interno di Amiga Inc, molte vicende che hanno influito massicciamente sulle sorti della piattaforma e molti di questi avvenimenti hanno avuto origine da dirette decisioni dei vertici Gateway, la società proprietaria del marchio e dei diritti Amiga. Più di una volta tali decisioni hanno comportato un repentino cambiamento di direzione degli obiettivi societari ed hanno lasciato sempre più dubbiosa una comunità che gradirebbe semplicemente ottenere una buona macchina e un buon sistema operativo per il prossimo millennio. Questo articolo ha lo scopo di chiarire ai lettori le ragioni degli ultimi fatti accaduti in Amiga Inc e di analizzare la situazione, portando alla luce alcuni lati positivi finora nascosti.

Collas si dimette

E' del primo settembre la notizia delle dimissioni del presidente di Amiga Inc, Jim Collas. Un evento tanto inaspettato quanto incomprensibile agli occhi degli utenti: Collas era considerato da gran parte della comunità come la persona giusta per far crescere Amiga e condurre la piattaforma e la sua filosofia nel nuovo millennio. E' anche vero che non tutte le scelte operate durante la sua presidenza sono state facilmente condivise dagli amighisti; più di una volta lo stesso Collas ha affermato che alcune decisioni erano dettate più da esigenze di mercato che dalla ricerca delle migliori tecnologie disponibili.

Ciò nonostante, resta il fatto che la dedizione che egli metteva nel suo lavoro e le modalità con cui lo portava avanti avevano fatto nuovamente assaporare agli utenti Amiga il piacere di avere una casa madre attenta alle esigenze della comunità e pronta ad ascoltare i consigli e le critiche provenienti da quelle persone che hanno supportato Amiga per molti anni. In una parola sola: dialogo, attuato attraverso aggiornamenti mensili sul sito web della società, risposte personali alle e-mail che gli giungevano e persino partecipazione ai pubblici gruppi di discussione di Internet. E' lecito pensare che tale comportamento, per quanto apprezzato dall'utenza, risultasse a Gateway troppo poco ortodosso e inopportuno, in quanto faceva giungere le informazioni sui progetti e le strategie di Amiga Inc non solo alla comunità ma anche alle società concorrenti.

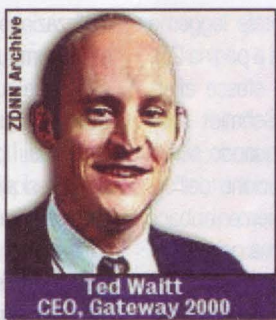
> "Le prime diversità di vedute tra Jim Collas e Gateway vennero fuori agli inizi di giugno. La ragione delle dimissioni di Jim Collas è da ricercare nella differenza di interessi e obiettivi tra Amiga Inc e Gateway."

Le prime diversità di vedute tra Jim Collas e Gateway vennero fuori agli inizi di giugno '99, in seguito ad alcune dichiarazioni di Ted Waitt, dirigente di Gateway, secondo le quali il lavoro svolto da Amiga Inc non avrebbe avuto niente a che fare con i computer, bensì con gli "apparecchi informativi" che nei prossimi anni sostituiranno pian piano gli attuali PC. Collas si affrettò a rispondere indirettamente a Gateway attraverso una lettera aperta alla comunità, assicurando che il computer di nuova generazione promesso da Amiga Inc rimaneva l'obiettivo della società e che le affermazioni di Waitt o le preferenze di Gateway non avrebbero cambiato le strategie di Amiga Inc.

Jim Collas, l'ex presidente di Amiga Inc, sarebbe oggi a capo di una cordata il cui scopo è quello di rilevare Amiga da Gateway.

Tale risposta, seppure indiretta, non solo rendeva evidente la diversità di obiettivi tra le due società ma dimostrava anche che la posizione di presidente di Amiga Inc occupata da Collas, sebbene conferitagli da Waitt stesso, non doveva essere intesa come una carica "di facciata", occupata da un dirigente disposto a seguire i voleri di Gateway. Al contrario, Collas era conscio delle potenzialità della piattaforma Amiga e della filosofia che vi gravitava intorno e riteneva che fosse il caso di rendere Amiga Inc

ancora più indipendente da Gateway (in seguito vedremo come), in modo da renderla capace di perseguire in tranquillità ed autonomia i propri scopi.

La ragione delle dimissioni di Jim Collas è da ricercare in questa differenza di interessi e obiettivi tra Amiga Inc e Gateway, differenza che illustreremo di seguito per comprendere che futuro stava progettando Collas per la nostra piattaforma e il futuro che adesso ci attende.

Ted Waitt, il dirigente di Gateway noto per le sue dichiarazioni su Amiga poi smentite da Collas.

Un nuovo mercato

Da quando Amiga è divenuta proprietà di Gateway, tutti gli sviluppi sono stati concentrati verso la produzione di tecnologie per il nuovo mercato delle "information appliances" o "apparecchi informativi". Si tratta di prodotti che pian piano, nel corso dei prossimi anni, prenderanno il posto degli attuali PC, garantendo prestazioni superiori ed introducendo nuovi concetti quali la comunicazione tra i dispositivi presenti in uno stesso ambiente e i calcoli distribuiti tra le CPU dei diversi apparecchi. Il concetto stesso di "connessione alla rete" verrà dunque espanso fino a comprendere, oltre al collegamento ad Internet, anche lo scambio di informazioni tra gli apparecchi appartenenti alla rete di casa.

Questa rete che abbraccia tutti gli apparecchi di casa permetterà all'utente di usufruire in maniera trasparente delle caratteristiche e potenzialità di uno specifico apparecchio anche accedendovi indirettamente, da un secondo dispositivo. Un classico esempio è quello di un accesso ad Internet attuato attraverso una leggera tavoletta senza fili, che si limiterà a scambiare informazioni con un secondo apparecchio, più potente e effettivamente collegato ad Internet attraverso la consueta linea telefonica. Non è un caso che i primi prodotti promessi da Collas fossero proprio un computer molto potente da usare come unità di calcolo centrale ed una opzionale tavoletta senza fili, in grado di accedere a tutte le funzioni del computer.

Ecco allora delinearsi già la strada che Collas aveva intenzione di far percorrere ad Amiga: sfruttare il promettente mercato degli apparecchi informativi per riproporre sul mercato il nome Amiga. Ma l'obiettivo principale rimaneva comunque quello di imporre uno standard nel settore, attraverso la produzione di un nuovo sistema operativo o, meglio, "ambiente operativo" (da intendersi come il software che permette a tutti i dispositivi di un ambiente di "dialogare" tra loro) che avrebbe potuto essere adottato anche da altre società per i loro prodotti hardware.

Riproporre Amiga su questo nuovo mercato, anziché su quello dei computer desktop, avrebbe garantito diversi benefici: innanzitutto usufruire della spinta di un mercato emergente, destinato ad affiancare e quindi sostituire quello dei consueti PC, avrebbe risparmiato ad Amiga Inc la lotta esistente nell'ormai saturo mercato dei computer tradizionali. In secondo luogo, questi nuovi prodotti avrebbero permesso margini di guadagno superiori. Terzo, i costi di produzione e i prezzi ai clienti dei nuovi apparecchi sarebbero stati, a parità di prestazioni, inferiori a quelli dei PC. Per ultimo, la possibilità di imporre un nuovo standard e un ambiente operativo in un mercato ancora vergine come questo rappresentava l'opportunità più ghiotta.

> “Questa strategia avrebbe permesso ad Amiga di ripresentarsi agli utenti come una nuova e potente tecnologia, superiore e più economica dei PC odierni e capace di accaparrarsi col passare del tempo fette di mercato sempre più vaste.”

Questa strategia, secondo le previsioni ed aspettative di Collas, avrebbe permesso ad Amiga di ripresentarsi agli utenti come una nuova e potente tecnologia, superiore e più economica dei PC odierni e capace di accaparrarsi col passare del tempo fette di mercato sempre più vaste. Ci si potrebbe chiedere come un progetto tanto promettente quanto ambizioso possa essere stato bocciato, assieme a Collas, da Gateway che, come vedremo, ha sempre preferito un approccio differente da quello dell'ex-presidente di Amiga Inc.

Gateway e Amiga

Rispondiamo subito alla domanda appena postaci, circa il motivo per il quale Gateway non ha apprezzato i progetti che Collas ha sviluppato per la piattaforma durante la sua carica. Si diceva, "piani ambiziosi": uno dei motivi principali sembra essere proprio questo: ambizioso in termini commerciali vuol dire anche rischioso. Questa è anche la risposta che viene chiaramente data nella lettera aperta alla comunità che il nuovo presidente Tom Schmidt ha recentemente pubblicato sul sito di Amiga Inc: produrre un hardware dedicato al nuovo mercato degli apparecchi informativi, in piena concorrenza con altre e ben più potenti società che stanno investendo risorse nella medesima direzione, sarebbe inopportuno. La nuova linea di pensiero della società, invece, prevede lo sviluppo del solo ambiente operativo (basato su Java), da dare in licenza alle società che ne vorranno far uso.

Ci permettiamo inoltre di avanzare un dubbio circa un'ulteriore e realistica causa della decisione di Gateway di abbandonare lo sviluppo hardware. Poco tempo fa è sta-

Il prototipo di AmigaNG presentato da Amiga Inc, e che non vedrà mai la luce.

di Enrico Altavilla

to annunciato che la società americana, già produttrice di compatibili PC, sarebbe stata anche una delle produttrici del nuovo "set-top box" (un misto tra un apparecchio Internet e una console per videogiochi) voluto da Microsoft, il cui nome in codice è attualmente X-Box. Sarebbe lecito pensare che, tra le diverse clausole del contratto stipulato tra le due società, la multinazionale di Gates abbia opportunamente imposto a Gateway di non produre direttamente o indirettamente (attraverso Amiga Inc) una piattaforma concorrente quale l'Amiga di prossima generazione sarebbe stato. Non avendo certezze su questa ipotesi, possiamo solo limitarci a far notare che, se corrispondesse al vero, un presidente costretto a fare dietrofont su una strategia fino a quel momento proposta e portata avanti con orgoglio non potrebbe che sentirsi spinto a dimettersi.

"La nuova linea di pensiero della società prevede lo sviluppo del solo ambiente operativo (basato su Java), da dare in licenza alle società che ne vorranno far uso."

Indubbiamente questo repentino cambio di direzione, voluto da Gateway, sembra segnare un momento cruciale per la nostra piattaforma, che perderebbe la sua natura mista software-hardware per traformarsi in un'entità esclusivamente basata sul codice. Ma non a caso abbiamo usato il condizionale e adottato il verbo "sembrare", perché ci preme sottolineare una delle più importanti caratteristiche (spesso ignorata o sottovalutata dagli utenti) che Amiga Inc ha assunto già da diversi anni: non è più solo Amiga Inc o Gateway a poter produrre Amiga o prodotti basati su Amiga; oggi chiunque può portare avanti progetti software o hardware (compresa la produzione di nuovi apparecchi) basati su Amiga semplicemente acquistando una licenza. Ancora meglio, si può affermare con tranquillità che non è più una unica società ad imporre una strada o a stabilire delle linee guida generali.

A riprova di quanto detto, basta prendere atto della recente uscita di compatibili Amiga quali i BoXeR (dei quali potete leggerne un'anteprima a pagina 25), o leggere le stesse affermazioni di Schmidt nella sua lettera, quando scrive che la produzione dell'ormai ufficialmente abbandonato computer della prossima generazione (finora conosciuto col nome "MCC") potrà essere data in licenza ad altre società o organizzazioni interessate a portarne avanti lo sviluppo.

"Sarebbe lecito pensare che, tra le diverse clausole del contratto stipulato tra Gateway e Microsoft, la multinazionale di Gates abbia opportunamente imposto a Gateway di non produre una piattaforma concorrente, quale l'Amiga di prossima generazione sarebbe stato."

Del resto, tale soluzione non dovrebbe trovare impreparati gli utenti Amiga più di tanto: per anni la nostra piattaforma ha continuato a esistere senza una casa madre che decidesse linee guida da seguire. E' stato proprio a causa di questa mancanza che si è venuta a rafforzare una comunità, costituita da utenti e aziende, che ha continuato a supportare la piattaforma negli anni più bui della sua esistenza. La decisione di Gateway di investire solo sul software offrendo lo sviluppo hardware ad altre società, se da un lato lascia un po' l'amaro in bocca, dall'altro apre la strada a nuove realtà, tutte interessanti ed effettivamente realizzabili.

Diverse strade

Già dopo pochi giorni dalle dimissioni di Jim Collas, tra i soliti beninformati girava voce che l'ex-presidente sarebbe tornato ad interessarsi di Amiga. Certo, non può farlo attraverso la società che ha appena abbandonato ma indubbiamente la possibilità proposta da Schmidt, di vendere a qualcuno una licenza per continuare lo sviluppo dell'Amiga MCC, non può che trovare in Collas il miglior candidato possibile.

Questa appena delineata è solo una delle possibili alternative che si presentano da questo momento in poi. Le persone interessate a portare avanti la filosofia Amiga, in tutte le forme possibili, sono davvero parecchie e all'Amighista-tipo, che presumiamo stia adesso trascorrendo un attimo di delusione, la conoscenza di tali e tante iniziative non potrà che risollevare il morale e far comprendere quanti progetti già in via di realizzazione contribuiranno a produrre uno o più computer "di filosofia Amiga".

Forse la più autorevole delle alternative giunge dal progetto Phoenix, che vede partecipi tutti i più importanti portavoce Amiga (compresi alcuni "padri" del sistema operativo e dell'hardware Amiga quali Sassenrath e Haynie) nell'intento di stilare le basi di una piattaforma software e hardware in grado di incarnare appieno la filosofia degli attuali Amiga e di svilupparne le caratteristiche peculiari, fino ad ottenere quello che potremmo considerare il vero Amiga della prossima generazione. Va notato come tra le persone che contribuiscono a Phoenix figura anche Dan Dodge, presidente di QNX Software Systems, una società che produce un sistema operativo piccolo, veloce e potente e che è alla ricerca di una piattaforma hardware innovativa, capace di spingere il sistema QNX sul mercato. Indubbiamente QNX promette prestazioni che un'eventuale quanto improbabile espansione dell'attuale sistema operativo Amiga non potrebbe garantire, a causa di limiti intrinseci che ne impediscono un facile aggiornamento.

"Già dopo pochi giorni dalle dimissioni di Jim Collas, tra i soliti beninformati girava voce che l'ex-presidente sarebbe tornato ad interessarsi di Amiga."

Una seconda alternativa proviene da un progetto che vede come coprotagonista sempre QNX. La ditta Phase 5, finora produttrice di schede grafiche e CPU per Amiga, ha infatti stipulato un contratto con la società di Dodge per la fornitura di QNX quale sistema operativo di una nuova piattaforma hardware, chiamata AMIRAGE e interamente progettata da Phase 5. Il computer promette caratteristiche estremamente interessanti, seppure a prezzi non facilmente abbordabili da parte di tutti gli utenti. Nemmeno a dirlo, anche questa alternativa viene presentata come incarnatrice della filosofia di Amiga e del suo "look and feel".

Insomma, la carne al fuoco non manca di certo. Si spera che tutti questi progetti vadano in porto e sopratutto che il cammino che porta alla loro realizzazione sia il più corto possibile; gli utenti Amiga sono già fin troppo impazienti di ottenere un buon com-

puter per il prossimo millennio e vicende quali l'ennesimo cambio di presidente (Amiga Inc ne ha cambiati tre da quando è stata acquisita da Gateway) non fanno altro che contribuire all'emorragia di utenti che abbandonano la piattaforma. Eppure, e abbiamo voluto riservare questa notizia per ultima, a beneficio di quanti hanno sopportato per intero la lettura di un articolo "poco informatico" come questo, la soluzione definitiva potrebbe celarsi proprio dietro l'angolo...

La soluzione dietro l'angolo

L'ultima importante alternativa su cui in questi giorni stanno duramente lavorando diverse persone è rappresentata da una soluzione che comporterebbe in un sol colpo la ripresa dei lavori sull'MCC da parte di Amiga Inc ed il ritorno di una persona motivata come Jim Collas alla guida della società: l'acquisto da parte di Collas della società da Gateway. A differenza degli altri passaggi di proprietà che Amiga ha subito negli ultimi anni, questo presenterebbe esclusivamente vantaggi e nessun handicap: la produzione dell'MCC e la continuazione dello sviluppo dei progetti di Collas riprenderebbe esattamente come se Gateway non avesse mai imposto il cambiamento di rotta.

Per Gateway la vendita di Amiga Inc rappresenterebbe solo un buon modo per recuperare alla svelta il denaro finora investito nei progetti adesso abbandonati, per Collas significherebbe riprendere il lavoro interrotto e tutti quei contatti e collaborazioni con società esterne che ha coltivato per mesi.

Bill McEwen, ex-responsabile dei rapporti tra Amiga Inc e la comunità, licenziato circa una settimana prima di Collas, sembra stia dando una mano in tal senso, soprattutto nella ricerca di finanziatori tra le grandi società informatiche interessate alla (ri)nascita di una piattaforma alternativa ai PC.

C'è da credere che i pochi milioni di dollari che Collas ha ricavato come buonuscita da Amiga Inc, liquidando le azioni Gateway che possedeva, seppure non sufficienti all'acquisto della società, possano essere investiti proficuamente.

La "lettera aperta alla comunità" del 17 settembre

Nelle ultime settimane c'è stata una grande ondata di delusioni e frustrazioni, espresse tramite i newsgroup e le email. Mi scuso per non essere stati precisi nei nostri messaggi: vorrei fare, adesso, il punto della situazione.

In primo luogo, continuo ad essere impressionato per la passione e l'interesse che questa comunità dimostra di possedere. Siete rimasti "appesi a un filo" anche a causa del gran numero di sconvolgimenti degli anni passati, e per via delle varie false promesse sulla nuova generazione di Amiga. Sicuramente, meritate ben altro. Ho ricevuto molte, moltissime email, nelle ultime due settimane... lettere che esprimevano le vostre opinioni e le vostre paure e frustrazioni. Lasciate che faccia il punto della situazione.

Molti di voi si sono resi conto che del fatto che stiamo focalizzando l'attenzione sul software della prosima generazione, ciò che riguarda le "applicazioni Internet-based". Siamo molto felici per il nuovo ambiente operativo Amiga e per il lavoro che stiamo facendo con Linux (e gli altri sistemi che supportano JAVA), e per l'enorme crescita delle applicazioni Internet-based con la quali stiamo procedendo. Tutti ci avete voluto in questo progetto, e per questo vi ringraziamo. Come sapete, abbiamo annunciato in luglio che stavamo avviando lo sviluppo dell'MCC, che sarebbe poi stato la nuova generazione di computer Amiga desktop. Dopo il cambio di direzione in Amiga, abbiamo rivisto tutti i nostri piani di produzione. Per essere onesti, non siamo nella possibiltà di portarvi l'MCC. In più, ho deciso che sarebbe stato meglio essere un partner software con una grande varietà di soci hardware alle spalle, che competere direttamente contro di loro con prodotti su cui "si son fatti le ossa".

Dal vostro punto di vista esiste un grande problema. "La cosa sembra affascinante, ma cosa c'entra ciò con l'Amiga originario?" Onestamente, niente! Ci siamo accorti che questa decisione non avrebbe mai soddisfatto il desiderio della comunità, ossia quello di vedere un MCC. Tuttavia cercherò, tra i nostri partner hardware, quelli interessati a sviluppare un AmigaNG e un sistema operativo. Stiamo seguendo le discussioni interne al consorzio Phoenix, e stiamo parlando con compagnie interessate allo sviluppo di detta macchina. Vogliamo considerare la possibilità di dare in licenza ad altre aziende lo sviluppo del prodotto MCC (e accessori), e anche il design ufficiale della macchina (adesso il cabinet è sullo scaffale). Crediamo che questo possa essere un'opportunità commerciale che possa attirare altre aziende.

In conclusione, stiamo continuando a focalizzare l'attenzione sullo sviluppo del software standard per la prossima generazione di applicazioni Internet-based. Non abbiamo in programma di offrire dispositivi hardware, ma lavoreremo con i produttori hardware che vorranno prendere in licenza la nostra tecnologia. Lontani dall'offrirvi un Amiga NG, stiamo discutendo con le compagnie interessate ad offrirvi un simile prodotto. Per coloro che sono entusiasmati per l'ambiente operativo Amiga, funzionante con una grande varietà di future applicazioni Internet-based, vi invitiamo a seguire i nostri progressi e le attività future. Il modello di software e applicazioni Internet che stiamo sviluppando aprirà una nuova era di sviluppo del software che riteniamo possa essere molto interessante, soprattutto per coloro che pensano all'innovazione, che hanno sviluppato sui computer Amiga negli scorsi anni.

Cordialmente,

Thomas J. Schmidt
Presidente & CEO
Amiga, Inc.

Reportage

Pianeta Amiga 99

Quella che sembra essere ormai diventata la cornice per l'incontro degli utenti Amiga in Italia, il Palazzo delle Esposizioni di Empoli (FI), anche quest'anno ha ospitato "Pianeta Amiga", la fiera-mercato giunta alla sua terza edizione e tenutasi il 18 e 19 settembre scorsi.

a cura della redazione

Le novità annunciate per la fiera erano (e sono state) numerose: la presentazione ufficiale della nuova versione del sistema operativo di Amiga, AmigaOS 3.5, la disponibilità del numero 105 della nuova Enigma Amiga Life e l'introduzione sul mercato di nuovi prodotti o nuove uscite di prodotti già conosciuti ed apprezzati. Come è però tradizione, la fiera non ha rappresentato per gli utenti solo un contatto con i rivenditori Amiga italiani e con le novità del mercato, ma anche e soprattutto un punto d'incontro per scambiarsi esperienze, idee, progetti o semplicemente per poter vedere di persona utenti con i quali si colloquia "virtualmente" in Internet durante l'anno.

Quest'anno l'organizzazione ha preferito dare risalto alle postazioni amatoriali, lasciando agli espositori le sale esterne del Palazzo. Per la verità, tale scelta sembra essere stata dettata anche dalla non numerosa presenza di questi ultimi: vi erano infatti solamente otto espositori commerciali, oltre allo stand istituzionale di Amiga che presentava la sua collezione di gadget e abbigliamento.

W.G. Computers offriva come l'anno scorso il meglio dell'hardware e software per Amiga, con uno spazio di riguardo per la compravendita dell'usato.

Darkage Software era invece presente in fiera accompagnata da Epic Marketing, che offriva ai visitatori il suo vasto catalogo di software più o meno recente, accanto alle produzioni di Paolo D'Urso, titolare di Darkage, che presentava invece Darkage Developer CD, Extreme (recensito in questo stesso numero), Extreme Add-On CD e le demo dei giochi in lavorazione.

Power Computing, direttamente dall'Inghilterra, offriva invece i suoi case tower per Amiga 1200/4000, schede acceleratrici per A1200 e una interessante novità, "Punchinello", un adattatore per utilizzare i comuni mouse PC (con uscita seriale) direttamente sulla porta mouse di Amiga, senza necessità di software aggiuntivo. Tale periferica era venduta in fiera in abbinamento ad un mouse a tre tasti e scroller (la rotellina a scorrimento propria degli ultimi mouse PC), anche se quest'ultima caratteristica non viene ancora sfruttata dalla versione attuale del Punchinello.

NonSoloSoft concedeva come ogni anno spazio ad Haage & Partner, rappresentati per la fiera da Juergen Haage, Michael Rock e Sam Jordan (questi ultimi due programmatori rispettivamente di StormC e WarpUp). Era possibile provare in questo stand l'AmigaOS 3.5, che purtroppo non era ancora in vendita. Accanto al materiale Haage & Partner, NonSoloSoft offriva quest'anno notevole spazio a Linux (con confezioni RedHat e altre distribuzioni, per Intel) e stranamente a BeOS, oltre a presentare Diff, il servizio informativo a carattere informatico, completamente accessibile su Internet, a pagamento.

La conferenza stampa. Da sinistra: Luca Danelon, Maurizio Bonomi, Marco Marinacci e Daniele Franza di Amiga Life, in piedi Petro Tyschtschenko, alla sua destra Giorgio Signori di Softwave e Alessio Cappelli.

A destra, lo stand di Amiga Life.

Interactive presentava per la fiera la nuova uscita di Amy Resource, il Volume Quattordici, e festeggiava i tre anni di pubblicazione della serie offrendo una T-Shirt con il logo dell'ultima copertina. Accanto agli arretrati dei volumi della collezione di CD-ROM, era possibile acquistare presso lo stand di Interactive anche le registrazioni per il software Vaporware (AmIRC, Voyager 3, MicroDot e mFTP II), STFax 4 e prenotare la suite Internet Net Connect 3.

Lo stand di **Amiga Life** era invece presente in una favorevole posizione frontale agli ingressi principali, e presentava in anteprima (in netto anticipo rispetto all'uscita in edicola) il numero 105 di Enigma Amiga Life, primo numero del "nuovo corso" della rivista. Numeroso il pubblico che ha affollato lo stand per porci domande, per complimentarsi o solo per valutare i cambiamenti della testata.

Il secondo ospite straniero della fiera, **AmiEquipment** (di origini tedesche), presentava invece un variopinto stand con molto materiale, orientato agli utenti appassionati di videogiochi.

Virtual Works offriva infine, accanto a un nutrito catalogo di giochi, l'anteprima del gioco Wipe Out su un Amiga 1200 dotato di scheda acceleratrice e grafica basata su PowerPC, che non ha mancato di attirare un folto pubblico per una prova diretta, in attesa dell'uscita definitiva del titolo.

All'interno del Palaesposizioni, numerosi banchi affollati da entusiasti utenti Amiga presentavano le loro opere (è il caso di AmiWorld, visitatissimo sito web gestito dal nostro collaboratore Paolo Pettinato, di Amiga.it, nuova iniziativa editoriale su CD-ROM a cura di Giorgio Signori, o ancora dei prodotti della LowLevel Productions, tra cui il noto AmiWarp di Enrico Altavilla) o semplicemente mettevano in mostra il proprio Amiga solitamente personalizzato al massimo, con desktop irriconoscibili e periferiche di ogni genere connesse a cabinet variopinti.

Come sempre molto attiva **Amiga Group Italia**, presente in fiera con ben tre banchetti, nei quali erano stati allestiti un collegamento a Internet per la gestione dei canali IRC della manifestazione (uno italiano e uno internazionale), un mercatino dell'usato aperto a tutti i visitatori e un "help point" nel quale gli esperti di AGI rispondevano alle domande del pubblico e cercavano di risolverne i problemi.

La presenza più importante della fiera, come detto, era quella di **Amiga**, nelle persone di Petro Tyschtschenko e Alex Kraemer. La presenza fisica di importanti personalità della casa madre è senza dubbio importante; purtroppo, e ci dispiace dirlo, tale presenza ci è parsa in certi casi imbarazzante. Il vicepresidente di Amiga vendeva penne, poster, bibite e addirittura calze e mutande col marchio Amiga! Sono forse questi i "nuovi prodotti Amiga" reclamati a gran voce dagli utenti di tutto il mondo? Ci sembra proprio di no.

Petro Tyschtschenko, nel suo discorso pubblico del sabato, ha impiegato il 90% del tempo assegnatogli a parlare del passato di Amiga (mostrando alcuni lunghi video, che hanno spazientito più di una persona) e ha speso pochissime parole per il futuro. L'unica occasione in cui lo ha fatto è stato per dire che "il modello di AmigaNG che vedete nella copertina di Amiga Life non vedrà mai la luce"!

Evidentemente non poteva dire altro, o forse non sapeva cos'altro dire. E ci dispiace per Petro Tyschtschenko, che ci sembra sinceramente impegnato, nei limiti delle competenze della sezione tedesca di Amiga, a supportare la piattaforma. Noi non siamo tra quelli che dicono che "era meglio se non veniva". La nostra opinione è che la presenza dei vertici di Amiga è sempre importante, e come tale sempre auspicabile. Ci permettiamo solo, dalla modestia di queste colonne, a porci una domanda: era proprio necessaria tutta quella retorica sequenza di video che nulla hanno detto alle decine di persone sedute alla conferenza? Queste – ne siamo certi – avrebbero preferito un discorso più sobrio e onesto: meno effetti speciali, e più franchezza. L'anno scorso Petro Tyschtschenko, in polemica con Gateway, si rifiutò di parlare: il silenzio dell'anno scorso ci è parso molto più assordante dei video multimediali di quest'anno.

A parte questo, il Pianeta Amiga si è confermato come il più importante appuntamento per la Comunità Amiga italiana. Perciò – e nonostante tutto – ci auguriamo che la prossima edizione confermi quel che una manifestazione di questo tipo deve essere: un ritrovo di appassionati che, una volta all'anno, prendono macchina, treno e aereo e si riuniscono a Empoli per una due-giorni "amighista".

Appuntamento al Pianeta Amiga 2000, quindi!

Reportage fotografico della fiera

Nel CD-ROM allegato a questo numero di Amiga Life, nel cassetto "Dalla rivista.../Pianeta Amiga 99", figura un ampio reportage fotografico della fiera, con qualcosa come sessanta fotografie ad alta risoluzione e qualità professionale! Le fotografie sono di Stefano Concialini.

Enigma AMIGA Life - Anno 12 - numero 106 - mensile - novembre 1999
Pluricom
CD 106

Si ringraziano Stefano Concialini, Luca Danelon e Federico Pomi per le foto a corredo dell'articolo.

In prova

Photogenics 4.2

di Luca Danelon

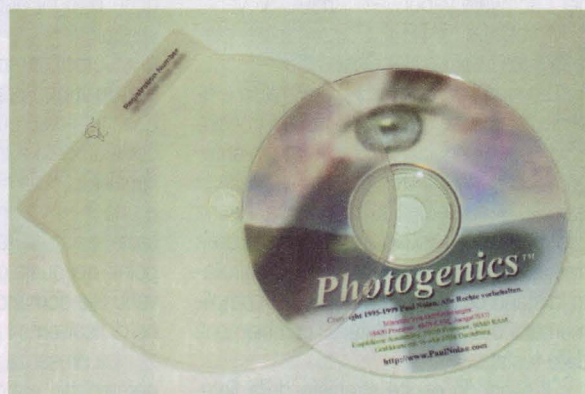
A tre anni di distanza dall'ultimo aggiornamento ufficiale di Photogenics, il noto programma di grafica sviluppato da Paul Nolan ed allora distribuito dall'azienda inglese Almathera, è finalmente disponibile la nuova versione 4. Il salto di versione (dalla versione 2 alla 4) fa presagire una modifica radicale del programma, ora sviluppato e distribuito in proprio dal solo Paul.

La confezione

La confezione si riduce ad un simpatico contenitore di plastica trasparente, contenente il CD-ROM del programma (per la verità, un gold disk) e la scheda di registrazione. Ci si accorge che il CD-ROM non è effettivamente una produzione industriale ma un semplice supporto masterizzato solamente guardando la superficie del CD-ROM stesso, in quanto la label del supporto è stampata in quadricromia (su carta adesiva fotografica) e offre sicuramente un'idea di cura ed attenzione al packaging.

Tutta la documentazione del programma, così come per la precedente versione 2, è inclusa direttamente su CD-ROM in formato HTML, accessibile da browser. Su CD sono fornite versioni speciali dei browser AWeb e IBrowse, perfettamente interfacciabili con il programma e configurabili per l'apertura nello stesso schermo di Photogenics. La scelta di eliminare completamente la parte cartacea (già adottata comunque con l'ultima versione distribuita da Almathera qualche anno fa) è certamente discutibile, non permettendo ad esempio uno studio della documentazione all'infuori dello schermo del proprio computer, ma offre comode funzioni quali i rimandi all'interno del testo e una navigazione sicuramente più libera secondo il proprio grado di conoscenza del programma.

Photogenics in una tipica sessione di lavoro, in questo caso con la barra degli strumenti aperta.

La documentazione risulta comunque accurata, dotata di screenshot esplicativi e dei simboli utilizzati all'interno del programma, facilitando quindi l'identificazione dell'argomento trattato.

La semplice confezione di Photogenics 4.

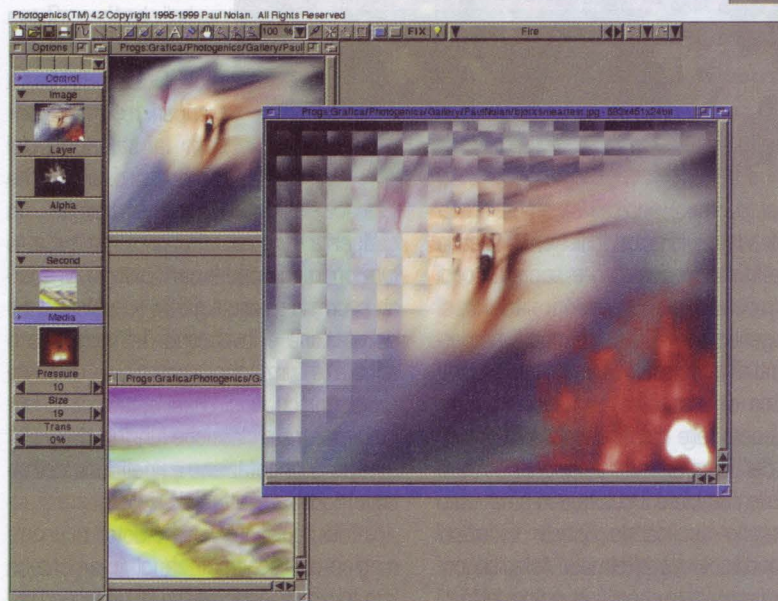
I concetti

Prima di parlare del programma vero e proprio, è corretto spendere qualche parola sul lavoro svolto da Paul Nolan: il programmatore americano ci tiene infatti a sottolineare che il suo non è un semplice programma per l'elaborazione delle immagini, ma un vero e proprio software per la creazione artistica. La versatilità di Photogenics permette di utilizzare tale software per una moltitudine di compiti grafici, dalla semplice conversione di formati al fotoritocco, utilizzando potenti strumenti caratterizzati dall'incredibile somiglianza con i normali pennelli, pastelli, matite e pennarelli utilizzabili dall'artista su carta. La velocità e la completa struttura

asincrona del programma permettono di lavorare su più immagini contemporaneamente, eseguendo più operazioni senza dover attendere l'esito delle precedenti.

Alla presentazione del pacchetto al World of Amiga di Londra, Paul Nolan ha sottolineato come lo sforzo di programmazione (durato oltre tre anni) è stato prima di tutto orientato alla creazione di un programma che potesse soddisfare l'autore stesso, sia per semplicità e comodità d'utilizzo che per capacità grafiche. Per questo motivo, molti dei concetti presenti in Photogenics sono assimilabili alle normali tecniche di disegno e pittura, rendendo facilmente utilizzabile il software anche dai profani della computer-grafica.

Inoltre, con tale versione Photogenics introduce molte novità proprie dei blasonati software per altre piattaforme, che vedremo nel corso della recensione; i "layer" sono comunque un buon esempio di un potente strumento reso disponibile anche su Amiga da questo programma. I layer sono "strati" di disegno sovrapposti ad un'immagine, e permettono quindi di compiere più elaborazioni ad una stessa immagine e vederne i risultati applicando a scelta le modifiche, che rimangono ovviamente singolarmente editabili.

Nell'immagine centrale, la parte superiore è stata elaborata con il filtro "BizzarrePixelize", mentre nella parte inferiore c'è... un principio di incendio, grazie all'apposito strumento di disegno "Fire".

Il programma

Il programma richiede come minimo un processore 68030 e 8 Mb di memoria, ma l'autore consiglia invece il processore più potente su Amiga (68060), almeno 16 Mb di memoria e uno schermo a 16 o 24 bit su scheda grafica. Con quest'ultima configurazione, è veramente possibile utilizzare proficuamente Photogenics, compiendo in tempo reale tutte le modifiche ad immagini anche di grandi dimensioni.

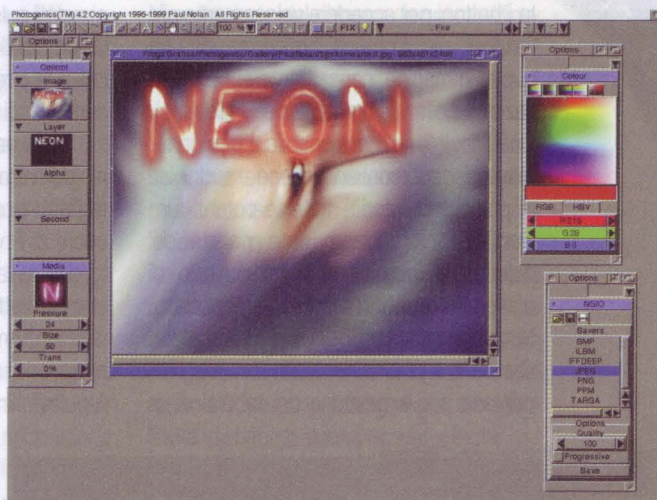
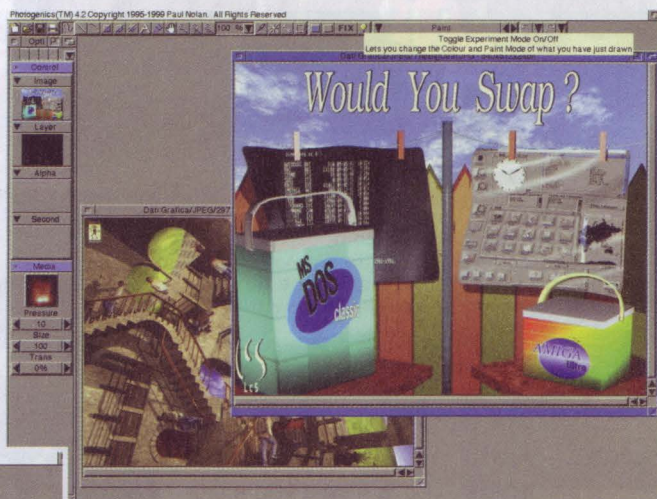
Photogenics può essere eseguito indifferentemente da CD-ROM o da hard-disk, in quanto non richiede assegnamenti particolari; per installare il programma, è sufficiente trascinare il cassetto del software dalla finestra del CD-ROM alla posizione voluta all'interno del proprio HD. Al lancio, Photogenics apre un requester con le classiche informazioni di copyright e, dopo alcuni secondi, rivela la sua nuova interfaccia direttamente sul Workbench, presentando anche il pannello di configurazione dal quale è possibile selezionare il modo

La nuova interfaccia di Photogenics permette di avere più barre aperte. Nell'immagine, una scritta disegnata con lo strumento "neon".

grafico voluto per il programma ed altri dettagli d'uso. Salvate le preferenze all'interno della propria directory (ecco il princi-

Un tool-tip, riguardante in questo caso la funzione di sperimentazione.

pale vantaggio di installare Photogenics su una partizione del proprio HD), Photogenics apre lo schermo desiderato ed è pronto per lavorare; l'occupazione di memoria del programma appena aperto è di circa 2 Mb.

L'interfaccia

Photogenics 4 presenta una nuova interfaccia, completamente modificata rispetto alla precedente versione. Una barra superiore, nello stile delle classiche applicazioni professionali per PC, presen-

ta i bottoni per accedere velocemente alle funzioni più comuni (creazione di una nuova immagine, caricamento e memorizzazione della stessa, tool per il disegno). Una finestra, ridimensionabile e posizionabile a piacere, contiene invece – suddivise in pratici tabulatori – tutte le potenti funzioni del programma, dalla palette dei colori, alle impostazioni del metodo di disegno correntemente selezionato. Notevole l'impegno del programmatore, che utilizza praticamente un sistema proprietario per la gestione dei tabulatori, la loro sistemazione ed aggiornamento, sfruttando le librerie del sistema operativo di Amiga solamente per il "contenitore", cioè la finestra vera e propria.

Le potenti funzioni di composizione dell'immagine. E' possibile muovere ed eliminare le parti in eccesso della figura inserita, ottenendo simpatici risultati.

All'apertura, questa nuova disposizione dei comandi spiazza sicuramente gli utenti della vecchia versione, abituati alla "semplicità" di una singola barra e delle finestre di configurazione degli effetti; bastano però pochi istanti per rendersi conto che questa nuova interfaccia è stata studiata per permettere un lavoro veloce e intuitivo, anche per le funzioni più complicate o solitamente più difficili da ricordare.

Come già anticipato, la barra superiore contiene tutte le funzioni d'uso comune e i principali tool per il disegno, quali quadrati, cerchi, linee rette e curve, inserimento del testo, riempimento di aree; accanto a questi pulsanti, vi sono quelli per la regolazione dello zoom (con la possibilità di indicare direttamente in un gadget la percentuale di ingrandimento/riduzione voluta), il tool per prelevare uno specifico colore dall'immagine e quelli per muovere, tagliare o copiare parti dell'immagine. Il cuore di Photogenics è però rappresentato dai pulsanti posti al centro della barra, che permettono rispettivamente di applicare la funzione di disegno scelta a tutta l'immagine, di "ripulire" l'immagine dalle ultime modifiche, di fissarle invece in modo definitivo e soprattutto di "sperimentare" i potenti tool di Photogenics senza apporre modifiche permanenti all'immagine. Quest'ultimo gadget (a forma di lampadina) rappresenta veramente una delle caratteristiche più importanti del programma: selezionandolo, è possibile cambiare il colore e lo strumento di disegno applicando queste variazioni alle modifiche già effettuate nel disegno. Per comprendere meglio le potenzialità di questo tool, un esempio: dopo aver disegnato un cerchio (con detta funzione attivata), è possibile cambiarne non solo il colore (tramite il tabulatore della palette) ma anche il modo di disegno (invece che un normale cerchio solido, tale forma può applicare una variazione dei colori all'immagine, un effetto di movimento, una rotazione), potendo così provare gli svariati effetti del programma in modo veloce e senza il rischio di rovinare l'immagine.

Raggiunto l'effetto desiderato, è possibile fissare in modo permanente le proprie modifiche tramite il tasto "FIX", per poi continuare l'elaborazione dell'immagine applicando nuove modifiche.

Chiude la barra superiore dei comandi, la selezione del modo di disegno, che avviene tramite un gadget a tendina, che presenta tutte le funzioni raggruppate per tipologia (vi sono ad esempio gli effetti grafici sui colori, quelli di rotazione e inversione dell'immagine o ancora le funzioni più complesse e quelle "coreografiche"); gli ultimi bottoni sono infine dedicati alle classiche funzioni di "undo" e "redo" (cancellazione e ripetizione dell'ultima modifica effettuata).

Tutti i pulsanti, benché dotati di un'immagine che schematizza intuitivamente la loro funzione, sono anche dotati di un "tip"

(un piccolo riquadro di testo esplicativo) che appare sotto il puntatore mantenendo lo stesso fermo qualche secondo sopra il pulsante di cui si desidera sapere la funzione.

La finestra laterale vede la presenza di una moltitudine di controlli per la gestione delle immagini (gestione dei layer, del canale alpha e di quello secondario), degli strumenti di disegno, della palette (sono presenti diverse configurazioni per la scelta dei colori, oltre alle classiche componenti RGB e HSV) e delle funzioni di caricamento e memorizzazione, oltre che contenere le opzioni delle singole funzioni di disegno selezionate. Come già detto, tale barra è completamente personalizzabile non solo per quel che riguarda la posizione e la dimensione della stessa, ma anche per i contenuti, potendo organizzare i numerosi pannelli di configurazione a proprio piacimento; tramite il gadget presente nella parte alta della finestra, è possibile creare nuovi tabulatori ed inserire nell'ordine voluto i pannelli di configurazione, oltre che fissare la posizione della finestra. E' possibile infine creare anche nuove finestre, così da avere più pannelli contemporaneamente disponibili (ad esempio, per mantenere la palette dei colori e le opzioni dei modi di disegno sempre in vista): per creare nuove finestre, è semplicemente necessario trascinare il pannello da isolare

All'opera!

Procedendo ad una sessione pratica di lavoro, si scopre che veramente ciò che promette Paul Nolan è realtà: con Photogenics disegnare o applicare delle modifiche ad un'immagine è veramente facile ed intuitivo.

Per iniziare, è necessario selezionare il modo di disegno dal gadget a tendina della barra superiore (impostato all'apertura al normale modo di disegno solido proprio dei programmi di grafica) e il colore del pennello: è possibile ora operare direttamente sul disegno, utilizzando lo strumento selezionato invece all'interno della finestra laterale, e rappresentato da una grossa icona esplicativa. Gli strumenti di disegno sono veramente simili a quelli reali, offrendo l'aerografo, il pastello, la matita e l'acquerello, oltre alla possibilità di utilizzare – come nella pittura reale – un "dito virtuale" per mescolare, sfumare o allungare i colori. Ogni strumento di disegno può poi essere ulteriormente perfezionato selezionando la pressione, la dimensione e la trasparenza con la quale influirà sul disegno, offrendo un campionario pressocchè illimitato di possibilità.

Oltre ai classici strumenti di disegno e agli effetti possibili (alcuni dei quali in azione nelle immagini a corredo di questo articolo), Paul Nolan ha inserito anche alcuni "effetti speciali", quali gli strumenti per disegnare stelle, fuoco, luci al neon e lens flares (i "difetti" visibili nelle fotografie e dovuti alla rifrazione della luce nelle lenti di una macchina fotografica reale), permettendo all'utente una vasta gamma di elaborazioni veramente non comuni.

La barra di Photogenics scomposta nelle sue componenti.

Photogenics inoltre – a differenza degli altri programmi di grafica – permette di modificare quanto già disegnato in una sessione semplicemente "cancellando" la parte da eliminare con il pulsante destro del mouse: disegnando ad esempio una linea retta che risulta essere però troppo lunga, non occorre annullare completamente l'azione (come si farebbe con altri programmi di grafica), ma è sufficiente cancellare la parte eccedente con il tasto destro. Naturalmente questa procedura vale non solo per l'ultima azione eseguita, ma su tutte le azioni compiute fino al momento in cui non si fissano le modifiche in modo permanente (il già menzionato tasto "FIX"), permettendo così all'utente una completa ed esaustiva sperimentazione fino al raggiungimento del risultato voluto. Inoltre, il tasto destro del mouse cancella semplicemente le azioni compiute sul layer (lo strato del disegno da noi modificato), non andando a modificare invece il disegno su cui si opera.

Altra importante caratteristica di Photogenics è la possibilità di spostare il layer mantenendo invariata l'immagine originale; immaginando di aver disegnato una linea retta in una posizione errata all'interno dell'immagine, non sarà necessario cancellarla e disegnarla nuovamente, ma basterà azionare il tool per lo spostamento del layer, che ci permetterà di muovere tale retta (e comunque tutto quanto era stato finora disegnato senza essere permanentemente fissato) nella posizione voluta. Tale caratteristica è ovviamente utilizzata anche – e soprattutto – per la composizione di immagini, e risulta veramente coreografica, considerando che per immagini di non elevata risoluzione il programma è in grado di compiere (sulla configurazione consigliata) spostamenti di grandi parti dell'immagine praticamente in tempo reale.

Photogenics 4 include anche un nuovo sistema per inserire testi nell'immagine: ora basta semplicemente creare un box con l'occupazione voluta e scriverci direttamente all'interno. Sarà possibile poi variare il tipo di font, la sua dimensione, il suo stile (grassetto, italico o sottolineato) e addirittura applicare l'antialiasing, oltre a poter muovere il box con la scritta. Purtroppo però tale nuovo strumento non è esente da

problemi, quali la notevole lentezza nel caso di inserimento di testo (100 punti di dimensione) all'interno di una immagine di dimensioni abbastanza elevate.

Una volta ottenuto il risultato desiderato, è possibile salvare il proprio lavoro, selezionando il formato grafico voluto da un tabulatore della finestra laterale: i formati supportati (sia in lettura che scrittura) sono BMP (Windows), ILBM e IFFDEEP (propri di Amiga), JPEG e PNG (con compressione variabile e possibilità di impostare l'"interlacciamento", cioè il caricamento progressivo), TARGA, PPM e PCX (quest'ultimo solo in lettura). Per i formati non supportati in lettura, è possibile ricorrere alla selezione "DataType", che sfrutta l'omonimo sistema grafico presente in AmigaOS, continuamente aggiornato e supportato da decine di programmatori.

Nel caso si desideri stampare le proprie opere, Photogenics si interfaccia a TurboPrint e CanonStudio per la stampa delle immagini a 24 bit; tale scelta, già effettuata nella versione precedente del programma, si è resa necessaria per permettere una stampa reale a 24 bit (i device di sistema, come è noto, non consentono di utilizzare i 16 milioni di colori).

Note

Finora sono stati illustrati solamente i lati positivi o le caratteristiche funzionali del programma, senza porre l'accento su eventuali mancanze o difetti. Parlando delle caratteristiche, una prima mancanza che si sente è sicuramente la presenza di un tool simile alla "bacchetta magica" dei più rinomati programmi di grafica per altre piattaforme (ed implementato su Amiga solo da ArtEffect di Haage & Partner), per selezionare automaticamente un'area definita dell'immagine secondo criteri di uniformità. Manca inoltre il supporto per molti modi grafici, a partire proprio da TIFF e GIF (per ragioni di licenze), comunque aggirabili almeno in lettura sfruttando il caricamento dell'immagine tramite DataType. La nuova interfaccia infine, sebbene molto potente, richiede da parte degli utenti delle precedenti versioni un certo tempo di "esercizio" e soprattutto di sperimentazione, in quanto manca nella guida una sezione che illustri come compiere azioni che nella versione 2 del programma godevano di particolari funzioni ed ora sono invece inserite all'interno della nuova struttura (ad esempio la composizione di immagini, prima ottenuta tramite una particolare voce di menù ed un conseguente requester, ora invece inserita tra le normali funzioni del programma).

Problemi invece non legati alle funzionalità ma alla struttura del programma stesso sono quelli correlati alla gestione della memoria: come tutti i programmi di grafica, Photogenics è avido di memoria ed anche con 32 Mb di RAM si rischia spesso di ricevere l'antipatico requester di "out of memory", soprattutto lavorando su più immagini o con risoluzioni elevate. Inoltre, purtroppo, il programma soffre spesso di problemi di aggiornamento, sia per quel che riguarda la gestione delle immagini (ad esempio ridimensionando un'immagine la finestra viene correttamente ridimensionata ma sullo sfondo rimangono tracce dell'immagine a dimensione originale) sia per l'interfaccia grafica (capita che l'aggiornamento dei tabulatori laterali non sia perfetto e porti a sporcare lo schermo).

Infine, per problemi dovuti probabilmente alla scarsità di memoria (era in corso la composizione di due grandi immagini, ed una terza era aperta e con un layer modificato e non memorizzato), il programma ha causato un paio di crash non classificabili, che però l'autore promette di eliminare con i futuri aggiornamenti. Il problema è effettivamente grave e pregiudica sicuramente una buona sessione di lavoro, soprattutto se – come specificato – tali problemi tendono a manifestarsi in modo casuale e non prevedibile.

Conclusioni

Nonostante queste ultime note certamente negative, il programma sarà in grado di soddisfare sicuramente le attese di quanti desideravano un buon software di disegno e fotoritocco su Amiga. Non è certamente possibile promuovere con lode Photogenics, in vista dei difetti riscontrati durante la recensione, anche se sicuramente merita un giudizio globale molto buono. Il programma è quindi sicuramente raccomandato per coloro che desiderano avvicinarsi alla grafica digitale, o sperimentare ardite elaborazioni sulle proprie opere e fotografie; l'unica attenzione da prestare è quella di visitare spesso il sito dell'autore in vista di aggiornamenti e bug-fix sicuramente necessari per ottenere sessioni di lavoro piacevoli e senza problemi.

Aggiornamenti

Nonostante il programma abbia raggiunto un buon grado di maturità, Paul Nolan procede con frequenti aggiornamenti (del tutto gratuiti); tali aggiornamenti non mirano solamente ad eliminare bug e difetti del programma, ma spesso e volentieri aggiungono nuove funzioni, segno evidente che il programmatore continua lo sviluppo con passione ed è inoltre attento alle necessità e alle richieste dei propri utenti. Proprio al momento di chiudere il presente articolo, l'autore ci ha comunicato l'imminente disponibilità di un nuovo aggiornamento, che porta Photogenics alla versione 4.3.

http://www.paulnolan.com

Configurazione usata per la prova

Amiga 4000
CPU: 68060 a 50 MHz e PPC 604e a 150 MHz
RAM: 32 MB Fast, 2 MB Chip
OS: ROM 3.1, Workbench 3.1 e 3.5
Altro: Scheda grafica CyberVision con CyberGraphics 3

Scheda prodotto

Autore: Paul Nolan
WWW: www.paulnolan.com
Disponibile in Italia presso:
Virtual Works
Via Tabacco, 58
36061 Bassano del Grappa (VI)
http://virtualworks.hypermart.net
Tel. (0424)-524807
Fax (0424)-390456
Prezzo: 203.000 lire

Python: un linguaggio di scripting object oriented

di Fabio Rotondo

Amiga vanta moltissimi linguaggi di programmazione come il C, C++, E, vari Basic, Pascal, Cobol; ed alcuni linguaggi di scripting, come Arexx e gli script di Shell. I vantaggi di un linguaggio di scripting verso i linguaggi compilati sta proprio nel fatto che uno script può essere eseguito immediatamente, senza bisogno di attendere le classiche fasi di compilazione e linking; oltre a questo, Arexx e la Shell sono fenomenali quando si tratta di eseguire operazioni ricorsive su directory o più file contemporaneamente.

In questo breve articolo introduttivo, vorrei stuzzicare la vostra attenzione verso Python, un linguaggio di scripting object oriented, che presenta, quindi, dei vantaggi strutturali verso Arexx e affini, in quanto permette un approccio a oggetti, usatissimo nei linguaggi di ultima generazione. Python è poco noto su Amiga, anche se ne esiste un porting completo ed è un vero peccato, in quanto è un linguaggio multi piattaforma, presente su tutti i maggiori sistemi operativi come Linux, HP-UX, Sun Solaris, BeOS, Mac, Windows e anche solo per questo andrebbe approfondito: non possiamo fossilizzarci su di un singolo sistema operativo, soprattutto adesso che si punta alla riusabilità del codice e degli sviluppi a tempi strettissimi, aree nelle quali Java e Python stanno avendo un ruolo dominante e quest'ultimo sta superando in utilizzo linguaggi più blasonati, come il Perl, JavaScript, Tcl/Tk e Scheme.

Caratteristiche Principali

Python combina una potenza notevole assieme ad una sintassi chiara; permette l'utilizzo di moduli esterni, classi ed eccezioni, offre dei tipi di dati dinamici e di alto livello come le liste, le tuple e le stringhe. Oltre a queste cose, ogni implementazioni di Python è in grado di interfacciarsi con le chiamate di sistema e le librerie del sistema operativo ospitante; per esempio, sotto Linux è in grado di aprire finestre utilizzando X11 e Tk, mentre sotto Amiga può anche interfacciarsi con Arexx ed essere quindi utilizzato per pilotare le applicazioni che hanno una porta di comunicazione. Nuovi moduli possono essere scritti facilmente in C, C++ o in Python stesso. E' possibile anche usare Python per applicazioni che hanno bisogno di pubblicare verso l'esterno una interfaccia programmabile.

Il linguaggio offre un set completo di operazioni sulle stringhe (compreso il matching tramite regular expression) e libera il programmatore dalle preoccupazioni riguardanti la gestione della memoria. Queste ed altre caratteristiche lo rendono lo strumento ideale per scrivere script di manipolazione di dati o per eseguire del prototyping. E' anche possibile scrivere programmi di più ampio respiro, anche se manca di alcune comode caratteristiche di linguaggi come il C/C++; ad esempio, mancando la fase di compilazione, non è possibile eseguire alcun controllo sul sorgente prima della reale esecuzione del programma. In ogni caso, un programma può essere costruito da un certo numero di moduli, ciascuno dei quali definisce il suo name space e i moduli possono definire delle classi che possono fornire un livello ulteriore di incapsulamento. La gestione delle eccezioni permette di rilevare gli errori dove serve senza riempire il sorgente di routine per il controllo dei dati.

Molti moduli di estensione sono stati sviluppati per Python. Alcuni sono parte della libreria standard di strumenti e possono essere utilizzati in ogni sorgente Python, come ad esempio la libreria matematica o quella per le regular expressions; altre sono specifiche di una determinata piattaforma o ambiente di sviluppo come ad es. Unix, il networking tramite TCP/IP o Arexx; oppure offrono funzionalità specifiche come la manipolazione di immagini o suoni.

Tramite l'introspezione è possibile scrivere programmi abbastanza delicati come un debugger o un profiler direttamente in Python. Esiste anche un sistema generico per convertire un oggetto in uno stream di dati e viceversa, cosa utilissima per applicazioni distribuite su una rete LAN o WAN.

Note particolari

L'interprete di Python può essere usato anche in modalità interattiva: è infatti possibile lanciarlo senza specificare alcuno script, facendo comparire un prompt per i comandi, dove potremo sperimentare direttamente quello che vogliamo.

I controlli di flusso sono i soliti, notissimi if, while e for, ma hanno alcune caratteristiche particolari. Prima di tutto, Python riconosce la fine di un blocco di flusso da quanto è indentato il sorgente.

Questo garantisce una maggiore leggibilità e ci costringe a scrivere bene i nostri programmi. Ecco un esempio:

```
if a=1:
  print "ciao"
  print "Risultato: ", b
else:
  print "Riprova"

print "Finito"
```

I cicli *while* hanno anche loro la possibilità di avere la clausola *else*, che viene eseguita quando la condizione non è più verificata, a meno che il ciclo non sia stato interrotto con un *break*. Esempio:

```
while a<10:
  print "A vale: ", a
  a = a +1
else:
  print "A vale: ", a

print "Fine del ciclo While"
```

Nell'esempio seguente, lo statement *else* non verrà mai eseguito (si noti anche la linea *print "continuo"*, che viene eseguita sempre perché non fa parte del blocco *if* perché indentata come istruzione del ciclo *while*):

```
while a<10:
  print "A vale: ", a
  a = a +1
  if a=5:
    break
  print "continuo"
else:
  print "Riga inutile"

print "Fine ciclo While"
```

Tipi di dati

In Python abbiamo tre tipi di dato: i primitivi (interi e float), gli oggetti e le sequenze. Le sequenze presenti, attualmente, sono stringhe, liste e tuple.

Le **stringhe** possono essere generate includendo caratteri alfanumerici tra singoli o doppi apici. Esistono molte funzioni per manipolarle in maniera efficiente. E' possibile concatenare stringhe, usando il classico operatore + e ricavarne la lunghezza con *len(s)*. E' anche possibile avere solo parti di una stringa, con una particolare sintassi:

```
[1]  s="Ciao Mondo"
[2]  print s[0:4]
[3]  print s[-5:]
[4]  print s[-5]
[5]  print s[1:2]
[6]  s=s+" !!!"
[7]  print len(s)
```

La linea [1] assegna a s il valore *Ciao Mondo*. In [2] viene mostrato lo *slicing*, che permette di accedere ad un determinato numero di caratteri di una stringa e scriviamo solo *Ciao*. Con [3] mostriamo come lo *slicing* funzioni anche partendo dall'ultimo carattere della stringa (si noti che dopo -5 c'è un ":", che significa *fino in fondo*) e scriviamo "Mondo". Con [3] e [4] abbiamo altri esempi di *slicing*, scriveremo *M* e *ia*. In [6] aggiungiamo tre punti esclamativi e con [7] sappiamo quanto è lunga la stringa attualmente.

Nota: le stringhe, in Python, sono oggetti *immutabili*. Quando eseguiamo la linea [6], in realtà l'interprete alloca una nuova stringa in memoria e copia il contenuto di s accodandoci "!!!".

Le **liste** sono invece oggetti *mutabili*. Per definire una lista bisogna includere i dati in parentesi quadre []. E' possibile eseguire le classiche operazioni di manipolazione di lista, come modificare, aggiungere e cancellare elementi. E' possibile anche eseguire l'ordinamento di una lista (fornendo una funzione di sorting) e *ribaltarla* con un semplice comando. Caratteristica interessante è che in una lista possiamo *mischiare* tipi di dati eterogenei senza alcun tipo di problema. Vediamo alcuni semplici esempi:

```
[1]  l=[123, "Ciao", 1.2, "Mondo"]
[2]  l[0]=125
[3]  del l[3,4]
[4]  l.append("Sole")
[5]  l.remove[2]
```

Con [1] definiamo la nostra lista, si noti il mix di elementi differenti: interi, stringhe e float. Con [2] cambiamo il primo elemento in 125 e con [3] cancelliamo gli elementi 3 e 4. Con [4] aggiungiamo in coda *Sole* e con [5] rimuoviamo il secondo elemento. Per una lista completa dei comandi di manipolazione delle liste, vi rimando al manuale di Python... o a prossimi articoli su Amiga Life.

Le **tuple** sono altri elementi immutabili. Possono essere molto comode e riescono a rendere il codice elegantissimo.

Le *tuple* vanno racchiuse tra parentesi tonde (). Anche nelle tuple è possibile mischiare tipi di dati non omogenei.

Vediamo:

```
[1] t=(1,2,3,"Ciao")
[2] t2=t
[3] a,b,c,d=t
```

In [1] definiamo la *tupla*, in [2] copiamo il contenuto di una tupla in un'altra e in [3] assegniamo ad ogni variabile un singolo valore della *tupla*; così abbiamo che *a* vale 1, *b* vale 2 e *d* vale *Ciao*. Ricordatevi che, per assegnare variabili a singoli valori di una *tupla* devono esserci tante variabili quanti sono i valori contenuti nella *tupla*.

Mappe e Dizionari

Un oggetto *mappatura* assegna i valore di un tipo specifico (il tipo *chiave*) ad oggetti arbitrari. Le *mappature* sono oggetti mutabili. Al momento, in Python, esiste sono un tipo standard di *mappatura*: il *dizionario*. Le chiavi di un dizionario sono valori arbitrari: gli unici tipi di valori non accettabili come chiavi sono le liste, i dizionari o altri oggetti di tipo mutabile, che sono comparate per valore invece che per identità dell'oggetto. Se si utilizzano tipi numerici per chiave, verrà utilizzata per la comparazione numerica: se due numeri, comparati, sono uguali (ad es. 1 e 1.0) allora potranno essere usati indifferentemente come indici di chiave per una specifica entry del dizionario.

Ci sono alcuni *metodi* della classe *dizionario* che vale la pena di citare, come *.has_key(k)* che restituisce 0 o 1 a seconda se è presente o meno una certa chiave nel nostro *dizionario*; *.values()* che restituisce una lista di valori del *dizionario* e *clear()* che svuota un dizionario. Guardate comunque la documentazione di Python per tutte le funzioni disponibili.

I dizionari sono creati mettendo una lista di *chiave:valore* separate da una virgola incluse in parentesi graffe. Ecco un esempio:

```
[1] d={1:'ciao', 2:'Mondo', 3:'Sole', 4:'Luna'}
[2] print d[1], d[2]
[3] print d.values()
[4] print d.keys()
[5] print d.has_key[100]
```

Con [1] creiamo il nostro *dizionario*, con [2] scriviamo ciao *Mondo*, con [3] stampiamo la lista dei valori contenuti e con [4] quella delle chiavi del dizionario. Con [5] verifichiamo invece se la chiave *100* è già presente: naturalmente no, quindi stamperà 0.

Conclusioni

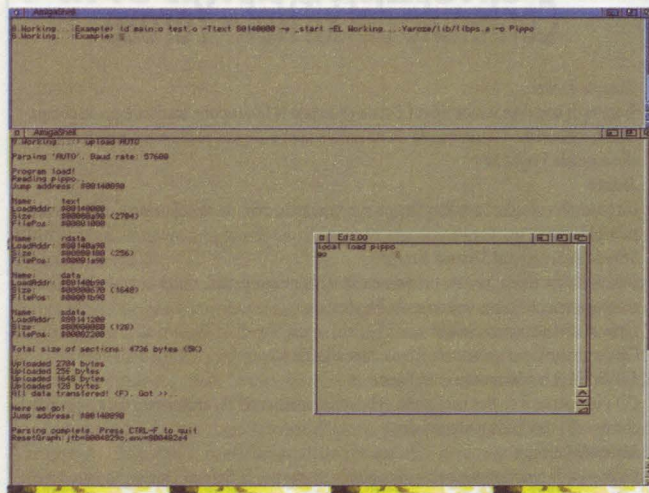
Per ragioni di spazio, ci fermiamo qui, anche se ci sarebbe da dire moltissimo. Sfortunatamente, l'analisi di caratteristiche speciali di Python richiederebbero più spazio. Vi lascio con l'URL del sito ufficiale di Python e con il materiale presente nel CD.

Sito Internet ufficiale di Python: http://www.python.org.

Programmare la Playstation con Amiga

di Alessandro Enrietti

Nel Dicembre del 1994 Sony, attraverso la sua sussidiaria Sony Computer Enternaiment, lanciava sul mercato giapponese in un primo momento, e poi in tutto il mondo, una nuova console destinata a rivoluzionare il concetto di divertimento elettronico, la PlayStation. Dopo alcuni mesi la stessa ditta lanciava una versione molto particolare della sua console, caratterizzata da un colore nero e da una dotazione molto particolare, chiamata Net Yaroze. Ma cosa si nasconde dietro questa parola di origine giapponese? Si tratta di un kit di sviluppo molto semplice per PlayStation, basato su una console speciale (le cui caratteristiche le trovate elencate nei due riquadri) e sul compilatore GCC. Ovviamente non è possibile sviluppare direttamente sulla console ma bisogna utilizzare un computer su cui sviluppare il programma, per poi trasferirlo sulla Yaroze. Tutto il necessario per fare questo è compreso nel kit: basta connettere tramite porta seriale il computer e la console ed inserire l'apposito CD in quest'ultima, che caricherà nella memoria della console il programma che attenderà i comandi o i file che gli verranno impartiti dal programma di trasferimento presente sul computer.

Purtroppo sia il compilatore che il programma di trasferimento venduti insieme alla Yaroze sono solo per PC compatibili (precisamente richiedono una versione di MS DOS 5 o superiore), oppure su richiesta e con l'aggiunta di 99 sterline viene dato anche il compilatore CodeWarrior sia per PC che per Macintosh; il supporto Amiga viene citato unicamente nella pagina delle FAQ del sito Net Yaroze (accessibile solo da coloro che hanno comprato la console), nella precisa domanda se si può usare Amiga come host computer, e la riposta è purtroppo un laconico "NO".

A lato il linker del compilatore GCC in azione, il programma UPLOAD mentre carica sulla Yaroze il programma appena creato ed a destra lo script con i vari comandi per caricare i dati (in questo caso solo un eseguibile in formato ECOFF).

Sebbene non ufficialmente supportato, Amiga può però tranquillamente essere utilizzato con questa console; in questo articolo illustreremo come poter programmare la Yaroze (e come vedremo più avanti anche le Playstation normali) con il nostro amato computer.

Come abbiamo già accennato in precedenza i due principali programmi necessari per sviluppare sotto Yaroze saranno il compilatore e il programma di comunicazione tra i due apparecchi.

Il compilatore

Il compilatore per PlayStation sotto DOS è il conosciutissimo Djpp, versione modificata dell'ancora più famoso GCC. Come è noto, il GCC si basa sulla licenza GNU della Free Software Foundation, che impone che qualunque programma basato su codesta licenza sia totalmente freeware, compresi i sorgenti, e liberamente modificabile.

Il GCC già esisteva per Amiga e quindi il passo per creare un compilatore che generasse codice per Yaroze è stato abbastanza semplice. Per fare ciò è bastato modificare il compilatore affinché generasse codice MIPS R3000, il linker per collegare l'header del file e poco altro. Una notifica molto importante riguarda proprio l'header del file per Yaroze: quest'ultima non genera un eseguibile per PlayStation ma un file che può essere eseguito solo dal programma presente sul CD da inserire nella Yaroze; questo file ha un header denominato ECOFF, mentre i normali eseguibili hanno un file header denominato PSX-EXE. Vedremo comunque in seguito come creare direttamente eseguibili di tipo PSX-EXE.

Per Amiga è stato portato il compilatore, l'assemblatore, il linker e tutto il necessario, tranne il make che era superfluo: consigliamo di utilizzare quello della distribuzione ADE.

Ovviamente tutto il software citato non è sufficiente per poter creare un eseguibile per Yaroze, poiché sono necessari gli include presenti nel CD della Yaroze (attenzione, il compilatore è case-sensitive quindi gli include devono essere tutti minuscoli) e la libre-

Specifiche tecniche della console

CPU	MIPS R3000 a 33MHz
GPU	Graphical Processing Unit: coprocessore specializzato nella grafica 2D e 3D
RAM	2MB di Ram di cui 1,7 Mb per i dati ed il resto per il codice del programma
VRAM	1MB di Ram dedicata alla gestione del video (1024x512 pixel a 16 bit)
ROM	Rom da 512 Kb contenente il sistema operativo e il codice di bootstrap della console
SPU	Processore dedicato al suono con un buffer di 512 Kb
GTE	Geometry Transfer Engine: coprocessore dedicato al calcolo matriciale
MDEC	Decodificatore hardware JPEG/MPEG

ria libps.a (il punto .a indica le librerie per GCC in formato compresso), l'equivalente per Yaroze della Amiga.lib. A questo punto il vostro compilatore per Yaroze è pronto, basta mettere in path i comandi del compilatore e il gioco è fatto.

Il programma di comunicazione

Per Amiga esiste solo un emulo del Siocons (il programma di comunicazione per PC), e bisogna ammettere che l'autore Tim Jacobs, a cui vanno i miei sinceri ringraziamenti, ha fatto un ottimo lavoro, persino migliore dell'originale.

Infatti, mentre il programma Siocons è a linea di comando, PSX-Control (questo il nome del programma) ha la sua comoda e bella interfaccia grafica. Il programma purtroppo non implementa tutte le funzioni del Siocons, ma è comunque perfettamente utilizzabile poiché permette non solo di caricare ed eseguire programmi su Yaroze, ma ha anche la possibilità di fare il debugging tramite porta seriale.

Vediamo in dettaglio come funziona: all'apertura (che può avvenire su un qualsiasi schermo pubblico), il programma mostra una finestra con lo stato del link tra i due apparecchi, lo stato di connessione e tre tasti che servono rispettivamente per caricare materiale sulla Yaroze (dati, file ECOFF o file PSX-EXE), eseguire uno script, oppure eseguire il programma residente nella memoria della Yaroze. E' presente inoltre una comoda finestra per le impostazioni, dove poter selezionare oltre che il device utilizzato anche la velocità di trasferimento dei dati. Stranamente PSX-Control è affetto da uno strano problema, che a volte non permette di caricare i nostri dati e si disconnette dalla Yaroze. L'autore, contattato al proposito, dà la colpa ad un segnale della porta seriale che a volte non si resetta ma, assicura, basta riavviare il programma e il tutto si sistema. Purtroppo, sul computer utilizzato per la prova (dotato di scheda acceleratrice PowerUp), ciò non avviene ed è necessario resettare sia la Yaroze che l'Amiga, mentre su un altro Amiga

Lo schermo di preferenze di PSX Control.

Il programma PSX Control in azione mentre carica il nostro eseguibile sulla Yaroze.

La nuova versione di PSX Control che carica il nostro eseguibile non più su una Yaroze ma su una Playstation normale con software Caetla.

Contenuto del kit Net - Yaroze

Console Yaroze
Si tratta di una PlayStation da cui è stata eliminata la limitazione hardware per la compatibilità territoriale. Caratterizzata da un colore nero a da una plastica più ruvida rispetto alla normale PlayStation.

Joypad
Un controller standard per PlayStation, caratterizzato però da un colore nero e da una plastica più ruvida.

Scheda di accesso al Sistema Yaroze
Chiave hardware da inserire nel primo slot delle memory card, senza la quale la console si comporterebbe come una normale PlayStation.

Cavo di collegamento seriale
Cavo che serve per connettere il computer alla Yaroze.

CD-ROM di avviamento per la Yaroze
CD contenente il codice necessario al boot del sistema ed al caricamento del programma che riceve i dati dalla porta seriale.

Manuali Cartacei
I manuali di programmazione della console. Sono tre, la Startup Guide che introduce i rudimenti del sistema, la User Guide che spiega il modello di programmazione e la Library Reference Guide che contiene la descrizione delle funzioni delle librerie accluse con il Kit.

CD-ROM per PC
Contiene il compilatore e varie utility di sistema.

4000, privo però di PowerUp, non vi sono stati tali problemi.

Utility di supporto

Insieme ai due programmi fondamentali, esistono una serie di piccoli programmi che ci vengono in aiuto per sviluppare sotto Yaroze:

UPLOAD - Un semplice programma a linea si comando che si occupa di eseguire gli script per caricare dati e programmi sulla Yaroze, molto utile soprattutto a coloro che hanno problemi con PSX Control.

ECOFF2EXE - Serve per trasformare gli eseguibili della Yaroze in eseguibili standard PlayStation per poter utilizzare il software Caetla.

PSXDISASM - Un piccolissimo disassemblatore per eseguibili PSX-EXE, ma incompatibile ancora con gli eseguibili ECOFF.

PSMOOSIM - Un monitor per gli eseguibili PSX-EXE e simulatore delle istruzioni del R3000, non implementa ancora tutte le funzioni della PlayStation, ma è molto utile per il debugging dei vostri programmi.

TMD2LWO - Un convertitore da oggetti tridimensionale con formato TMD, quello della PlayStation, ad oggetti per Lightwave.

TIM2TGA e **TIM2BMP** - Due convertitori da immagini in formato TIM, sempre formato proprietario della PlayStation, rispettivamente in formato BMP e TGA.

Questi ultimi tre programmi non hanno effettivamente una grossa utilità, e sarebbe stato preferibile software con il funzionamento opposto (conversione di una immagine in formato standard a quella in formato utilizzato dalla PlayStation).

Programmare Playstation normali

Come accennato in precedenza si può programmare non solo i sistemi Yaroze, ma anche le PlayStation di casa vostra.

Per PC esistono due metodi per farlo, ed entrambi richiedono l'utilizzo di una scheda da collegare alla porta parallela della console. Il primo metodo prevede l'utilizzo di una scheda Action Replay (o simili) che offre una porta parallela particolare che purtroppo richiede una scheda ISA per la connessione al PC, ed è quindi inutilizzabile con Amiga; il secondo metodo è invece quello di utilizzare una scheda per PlayStation denominata Xplorer, la quale però si può collegare alla porta parallela standard di Amiga.

Queste due schede contengono una flashrom dove va caricato il programma di comunicazione, denominato Caetla, che rappresenta il software di comunicazione tra le due macchine (ovviamente esiste una versione di Caetla per PlayStation ed una per PC). Questo sistema richiede come file non gli eseguibili ECOFF, che come abbiamo visto necessitano del CD Yaroze, ma i più comuni PSX-EXE, e come potete quindi notare tramite l'utility di sistema fornita nel kit è possibile convertire i file ECOFF in PSX-EXE.

Purtroppo per Amiga non esiste ancora il porting di Caetla, ma la versione 2.0 di PSX-Control assicura la perfetta compatibilità con quest'ultimo.

Corso su REBOL

Parte I: Introduzione

di Gabriele Santilli

Iniziamo da questo mese un corso completo ed il più possibile esaustivo sul linguaggio REBOL, ultima creatura del genio di Carl Sassenrath, uno dei padri di Amiga e principale progettista di AmigaOS.

Innanzitutto, è bene sottolineare che la documentazione "ufficiale" su REBOL tarda ancora ad arrivare. Dunque questo corso è da considerarsi una sintesi della mia esperienza con il linguaggio e delle molteplici discussioni tenute nel corso dell'ultimo anno sulla *mailing list* ufficiale dedicata a REBOL. Per questo, non posso escludere inesattezze, che cercherò di correggere non appena segnalate. (A questo scopo, sarà a disposizione dei lettori una *mailing list* dedicata al corso; per i dettagli, fate riferimento al riquadro).

La struttura del corso, e specialmente di questa prima parte introduttiva, si discosta notevolmente da quella che si potrebbe impostare per qualsiasi altro linguaggio. Questo perché REBOL non è come il C o l'ARexx; è nuovo e richiede un nuovo approccio. Ciò potrà essere fonte di ulteriori critiche da parte dei lettori, che accetterò volentieri æ un corso non può non essere interattivo!

Inizieremo quindi trattando come si esprimono in REBOL non gli *algoritmi*, ma i *dati*. Questo perché, come vedremo, *non esiste alcuna differenza tra codice e dati in questo linguaggio.*

Valori e tipi di dato

I "valori" sono i mattoncini fondamentali di REBOL. Un valore è una informazione, un dato, che viene classificato in base al suo *tipo*. Al contrario della maggior parte dei linguaggi informatici, REBOL offre una grande varietà di tipi di dato nativi al linguaggio stesso (trovate la lista sul CD).

Esempio

Il numero 1 è, in REBOL, un valore di tipo *intero*. `1.5` è invece un valore di tipo decimale. `"Ciao"` è un valore di tipo *stringa*, cioè una stringa di caratteri; il carattere C è rappresentato in REBOL con il valore di tipo carattere #"C". Un altro tipo di valori è l'indirizzo email: per esempio `giesse@writeme.com`.

Essenzialmente, un valore ha due caratteristiche: un tipo e un contenuto. Il tipo da solo non è sufficiente a definire un valore (non vi basta sapere che dovete pagare del denaro per acquistare un bene, ma avete bisogno di sapere anche quanto ne dovete pagare), e non lo è nemmeno il solo contenuto (per esempio, `"feedback@rebol.com"` è una stringa, mentre `feedback@rebol.com` è un indirizzo email). REBOL è in grado di distinguere il tipo di un valore dal modo in cui è scritto. Per esempio, se scrivete `1`, REBOL assume che state indicando un numero intero; se scrivete `1.0` invece l'interprete assume che si tratta di un numero decimale. `"1"`, invece, è una stringa contenente il solo carattere 1, e ciò è indicato dalle virgolette. Le stringhe possono essere racchiuse tra virgolette o tra parentesi graffe; la differenza è che un stringa racchiusa tra virgolette non può contenere virgolette; inoltre la virgoletta che chiude la stringa deve trovarsi nella stessa riga in cui si trova quella che la apre, mentre è possibile aprire una parentesi graffa in un riga e chiuderla alcune righe dopo, rappresentando cosí una stringa contenente più righe di testo. I valori di tipo *email* sono distinti dalla presenza del simbolo `@`, mentre i valori di tipo *file* sono introdotti dal carattere `%`. Ciò permette di distinguere la parola `startup-sequence` dal file `%startup-sequence`; e cosí via.

Serie di valori

Alcuni tipi di valori hanno la capacità di "contenere" altri valori, in particolare sequenze ordinate di valori. I valori di tipo *blocco* (che chiameremo in seguito semplicemente "blocchi") sono i più importanti tra questi. Per chi ha familiarità con altri linguaggi informatici, i blocchi sono l'equivalente degli "array". Un blocco contiene una sequenza (ovvero *serie*) ordinata di valori di qualunque tipo (anche altri blocchi). REBOL rappresenta i valori contenuti in un blocco racchiudendoli tra parentesi quadre e separandoli tra loro con uno (o più) spazi; per esempio, `[1 2 3]` è un blocco che contiene, nell'ordine, i valori `1`, `2` e `3`.

Esempio

`[ http://www.rebol.com/ 15 "Ciao" Amiga ]` è un blocco che contiene quattro valori, tutti di tipo diverso tra loro. `http://www.rebol.com/` è un valore di tipo *URL*; `15` è un valore di tipo intero; `"Ciao"` è una valore di tipo stringa; `Amiga` è un valore di tipo *parola*.

Esempio

`[ [ a b c ] [ d e f ] ]` è un blocco contenente altri due blocchi. Il primo contiene a sua volta le tre parole `a`, `b` e `c`, mentre il secondo contiene le tre parole `d`, `e` ed `f`.

Le parole e i contesti

I valori di tipo parola hanno una caratteristica molto particolare: come le parole dei linguaggi naturali, *possono avere un significato*, cioè possono far *riferimento* ad altri valori. Abbiamo già visto che il valore `word` è caratterizzato dal suo tipo (parola) e dal suo contenuto (word); in più, poiché è del tipo parola, può essere caratterizzato da un significato, *che varia a seconda del contesto* nel quale la parola `word` si trova.

In REBOL, un contesto non è altro che una tabella che mette in relazione parole e "significati", cioè altri valori. È possibile creare un numero illimitato di contesti diversi, ma ne esiste uno particolare, sempre presente, che viene detto *globale*.

Ogni parola viene collegata ad un contesto, che definisce il suo valore; una parola può anche non essere definita (vedremo in seguito che in realtà in questo caso la parola è semplicemente in relazione con un valore particolare, `unset`). Il collegamento fra una parola ed il suo contesto è detto, in inglese, *binding*.

Nel contesto globale sono predefinite un buon numero di parole; la maggior parte di esse fa riferimento ad un valore di tipo funzione (tipo che analizzeremo nel prossimo paragrafo). Per esempio, la parola `bind` fa riferimento ad una *funzione nativa* che permette di collegare una parola o un blocco di parole ad un particolare contesto.

Il codice e gli script

Come è stato già anticipato, in REBOL non esiste alcuna differenza tra "codice" e "dati". Infatti, lo stesso blocco può essere interpretato come una sequenza di dati o di "codice", indifferentemente: cioè, è possibile dire all'interprete di eseguire un blocco. Eseguire un blocco significa, per l'interprete REBOL, *valutare* in ordine i valori in esso contenuti. Valutare un valore significa compiere una determinata azione a seconda del suo tipo e del suo contenuto. Il risultato di questa azione può essere il valore stesso o un altro valore, o anche nessun valore. Prima di analizzare il caso più importante, cioè la valutazione di una parola, vediamo cos'è esattamente una funzione.

Una funzione è un valore il cui contenuto è un blocco, che può essere eseguito. In realtà, una funzione contiene due blocchi: quello contenente il codice, più un altro che specifica i *parametri* o *argomenti* che essa richiede. Supponiamo ad esempio di aver bisogno di una funzione che somma due numeri; quando la funzione viene eseguita, essa ha bisogno di sapere quali numeri sommare: questi saranno gli argomenti della funzione. Quindi essa conterrà il codice che somma i due numeri, più qualcosa che permette all'interprete di sapere che quel codice ha bisogno di due argomenti per funzionare. Inoltre, per poter far riferimento ai due numeri all'interno del codice, è necessario dar loro un nome.

La specifica di una funzione è quindi un blocco di parole; ognuna di esse rappresenta un argomento, e specifica il suo nome. Perciò, se vogliamo chiamare il primo numero con `a` e il secondo con `b`, avremo una specifica della nostra funzione del tipo `[ a b ]`.

Quando l'interprete crea la funzione a partire da tale specifica e dal codice, crea dapprima un contesto contenente le due parole `a` e `b`, ed in seguito *collega* il blocco di codice a questo contesto.

Quando la funzione viene eseguita (si dice anche "invocata"), l'interprete mette in relazione, in quel contesto, la parola `a` col primo parametro e la parola `b` col secondo parametro (vedremo tra breve dove vengono presi i parametri). Dunque, se presenti nel codice, le parole `a` e `b` faranno riferimento a quei due valori.

Esempio

Supponiamo di indicare una funzione con i due blocchi di cui è composta, la specifica ed il codice. La nostra funzione di somma di due numeri può essere rappresentata dai due blocchi `[ a b ] [ a + b ]`; il primo indica che la funzione richiede due parametri, chiamati `a` e `b`; il secondo è il codice da eseguire.

Ma passiamo ora ad analizzare cosa succede quando l'interprete incontra, nell'eseguire un blocco, una parola. Per prima cosa prende il valore al quale essa è collegata (se non è collegata ad alcun valore, cioè non è definita, l'interprete genera un errore); in base al tipo di quest'ultimo, viene eseguita un'azione e prodotto un risultato.

Se il valore è una funzione, l'interprete controlla di quanti parametri ha bisogno. Se, per esempio, ha bisogno di un parametro, l'interprete passa a valutare l'elemento successivo del codice, ottenendo cosí un risultato, che verrà "passato" alla funzione come parametro. Se essa ha bisogno di *n* parametri, l'interprete va avanti fino ad aver collezionato *n* risultati, che vengono passati alla funzione.

Una volta ottenuti i parametri, le parole della specifica della funzione vengono collegate ad essi e viene eseguito il codice della funzione.

Esempio

Consideriamo il blocco `[ add 5 7 ]`, composto da tre valori. Se facciamo eseguire questo codice all'interprete, esso incontra per primo il valore add, di tipo parola. Dunque, prende il valore al quale essa fa riferimento, che nel contesto globale è una funzione nativa che richiede due parametri numerici e produce come risultato la loro somma. L'interprete scopre dalla specifica della funzione che è necessario passare due parametri; per questo, passa a valutare l'elemento successivo del blocco di codice, cioè il valore `5`.

La valutazione di un valore intero produce come risultato il valore stesso, quindi l'interprete ha ottenuto un valore per il primo parametro; per ottenere il successivo, va oltre e valuta il 7. In conclusione, viene eseguito il codice nativo di add con i parametri 5 e 7; questo produce come risultato l'intero 12.

Bisogna a questo punto notare che esiste un'eccezione allo schema di esecuzione sequenziale che qui abbiamo analizzato. I valori di tipo *operatore* (ad esempio quelli a cui fanno riferimento `+, -, *, /` ecc. nel contesto globale) possono essere usati con *notazione infissa* (cioè in mezzo ai parametri), come in `7 + 5` o `3 * 4`; in realtà l'interprete converte queste espressioni nella *notazione prefissa* prima dell'esecuzione vera e propria: `[ ... 7 + 5 ... ]` diventa `[ ... add 7 5 ... ]`, e così via.

Se il valore legato alla parola non è una funzione, ma un valore di tipo *paren*, viene eseguito il suo contenuto, ed il risultato è l'ultimo che si ottiene.

Se il valore è di tipo *errore*, viene interrotta l'esecuzione e viene mostrato il messaggio d'errore corrispondente.

Anche i valori di tipo *get-word*, *set-word*, *path* e *set-path* vengono valutati come se fossero stati incontrati al posto della parola che si riferisce a loro. Tutti gli altri tipi producono come risultato se stessi.

Se invece di una parola viene incontrata una get-word, il risultato è il valore a cui si riferisce la parola corrispondente, senza valutazione.

Esempio

Come abbiamo visto, se l'interprete incontra la parola add, esegue immediatamente la funzione nativa ad essa collegata; tuttavia, se incontra la get-word `:add`, il risultato è proprio il valore della parola `add`, cioè la funzione stessa, che *non* viene eseguita.

Se viene incontrata una set-word, l'interprete collega la parola corrispondente al successivo risultato ottenuto. Cioè, da quel momento in poi quella parola farà riferimento a quel risultato.

Esempio

Il codice `[ a: 1 ]` fa sì che la parola a si riferisca al valore 1 da quel momento in poi; se a faceva già riferimento a qualche valore, questo viene perso. Ciò significa che `[ add: 1 ]` "assegna" 1 alla parola `add`, rendendo in questo modo impossibile utilizzare la funzione a cui faceva prima riferimento `add`. Il codice `[ a: add 5 7 ]` assegna ad a la somma di 5 e 7; si può scrivere anche `[ a: 5 + 7 ]`.

Se viene incontrato un percorso, l'azione dipende dal valore della prima parola componente il percorso.

Esempio

Si consideri il codice:

```
blocco: [ uno due tre ]
blocco/2
```

Dapprima viene assegnato il blocco `[ uno due tre ]` alla parola `blocco`; in seguito viene incontrato il percorso `blocco/2`, che produce come risultato il secondo elemento del blocco, cioè la parola due. Un altro caso è il seguente:

```
cassetto: %/Work/Programmazione/Rebol/
cassetto/feedback.r
```

dove il percorso `cassetto/feedback.r` produce come risultato il file `%/Work/Programmazione/Rebol/feedback.r`.

I percorsi sono utilizzati per moltissime cose in REBOL; tratteremo l'argomento più approfonditamente in seguito.

I set-path sono una via di mezzo tra un percorso e una set-word.

Esempio

Il codice:

```
blocco: [ uno due tre ]
blocco/3: 'treno
```

produce come risultato il blocco `[ uno due treno ]`. `'treno` è un valore di tipo *lit-word*, che quando valutato produce come risultato la parola corrispondente (`treno`). Si noti che scrivendo `blocco/3: treno` si sarebbe sostituito al terzo elemento del blocco non la parola `treno` ma il valore a cui essa fa riferimento (e si sarebbe ottenuto un errore se `treno` non fosse stata definita).

A questo punto dovreste poter intuire che uno *script* REBOL non è altro che un blocco, che viene eseguito dall'interprete. Essi sono semplici file di testo contenenti un'intestazione che li identifica come script REBOL; sul CD trovate un paio di esempi di script semplicissimi.

Per questo mese concludiamo qui. Vi consiglio di fare qualche esperimento con l'interprete seguendo le istruzioni nel riquadro. Buon divertimento!

Mailing list

E' stata aperta una mailing list dedicata a tutti gli utenti italiani di REBOL.

Il suo indirizzo è *rebol-it@egroups.com.*

Ci sono due modi per iscriversi alla lista: via e-mail o attraverso la pagina web di egroups.

Per iscriversi via email, è sufficiente inviare un messaggio qualsiasi (il contenuto non è importante) all'indirizzo:

rebol-it-subscribe@egroups.com

Per iscriversi attraverso la pagina web, occorre cliccare su "Info" e poi su "Join" dopo essersi collegati alla pagina:

http://www.egroups.com/group/rebol-it/

Da http://www.rebol.com/msglang.html

The Internet Messaging Language ™

Cos'è un "Messaging Language"?

"Qui ci sono grandi potenzialità. Vi aspetta un'enorme produttività"
- Carl Sassenrath
Creatore del linguaggio REBOL

REBOL (pronunciato "*REB-ul*") introduce il concetto di "messaging language".

Secondo la nostra definizione, un "messaging language" è un linguaggio che offre connettività in modo altamente integrato *(networking)* insieme alla sensibilità al contesto (ciò che chiamiamo "*dialecting*"). L'inglese e gli altri linguaggi naturali sono "messaging language".

A differenza della maggior parte dei linguaggi per computer che *comandano* o *calcolano*, i "messaging language" *comunicano* o *descrivono*. Essi sono un sovrainsieme dei precedenti: dopo tutto, se potete comunicare, potete sempre comandare; ma non è vero il contrario.

Se si considerano i linguaggi naturali (umani), si trova un elemento persistente: la loro capacità di adattarsi al cambiamento. Per esempio, noi aggiungiamo costantemente nuove parole all'inglese e di tanto in tanto ne alteriamo perfino la grammatica. Questo permette al linguaggio di evolvere liberamente insieme a noi.

Quando applichiamo i linguaggi naturali a domini come la medicina, la pesca, la legge, la danza, l'ingegneria, la fotografia, e quasi ogni altra disciplina, creiamo "sottolinguaggi" specializzati per migliorare l'efficienza della nostra espressione. In termini di "messaging language", noi chiamiamo questo fenomeno "*dialecting*". Si tratta dell'abilità di creare variazioni, o sottolinguaggi, per comunicazioni specifiche ad un dominio.

L'uso del "dialecting" ci offre una maggiore economia espressiva. Quando un avvocato usa la parola "contratto", questa implica anni di esperienza nascosti dietro una semplice espressione.

Quando un regista cinematografico chiede di "scorrere a sinistra" o di "zoomare lentamente fino a chiudere", egli dipende dall'economia delle parole per produrre risultati rapidi. Il messaggio è trasportato, ma sono necessarie poche parole. Questo è il potere della sensibilità al contesto.

Come "messaging language", REBOL offre immediata connessione alla rete con protocolli Internet come HTTP, FTP, SMTP, POP, NNTP, Finger, e altri. Ciò può essere applicato non solo allo "scripting", ma a qualsiasi dominio che potrebbe beneficiare da una maggiore espressività e produttività. Le sue potenzialità sono vaste.

Con la sensibilità al contesto, REBOL è capace di un'evoluzione senza fine. Può esprimere concetti, dati, e azioni mai immaginate prima.

REBOL è davvero uno dei linguaggi per computer più flessibili e potenti mai creati. Ha una profondità tremenda, eppure attraverso il suo uso di connettività e "dialecting" fa sì che le cose semplici siano semplici da fare.

Offre grande produttività e compie quel passo necessario a sospingere la tecnologia informatica nel prossimo secolo.

Qualche esperimento

Proviamo a lanciare l'interprete per prendere familiarità con REBOL. Lanciando l'eseguibile da CLI, dopo il caricamento, REBOL si pone in "attesa di comandi" mostrando il prompt:

```
>>
```

A questo punto potete scrivere del codice, che verrà eseguito. Proviamo subito, scrivendo 10 seguito dalla pressione di RETURN:

```
>> 10
== 10
```

Ciò che segue i due == è il risultato dell'espressione introdotta. Il valore 10 produce come risultato se stesso. Ma proviamo con qualcosa di più interessante:

```
>> add 5 7
== 12
```

che è equivalente a:

```
>> 5 + 7
== 12
```

Provate a sperimentare queste espressioni:

```
>> print "Ciao mondo!"
Ciao mondo!
>> print [ "Il risultato è" 5 + 7 ]
Il risultato è 12
>> help add
Returns the result of adding two values.
Arguments:
      value1 -  (char number money date time tuple)
      value2 -  (char number money date time tuple)
>> help print
Outputs a value and starts a new line.
Arguments:
      value - The value to print
>> source add
add: native [
   "Returns the result of adding two values."
   value1 [char! number! money! date! time! tuple!]
   value2 [char! number! money! date! time! tuple!]
>> type? 5
== integer!
>> type? add 5 7
== integer!
>> type? :add
== action!
>> type? :print
== native!
>> blocco: [ 9 47 3 28 5 67 43 8 6 5 4
== [9 47 3 28 5 67 43 8 6 5 4]
>> sort blocco
== [3 4 5 5 6 8 9 28 43 47 67]
```

Amiga e condivisione delle risorse mediante CIFS/SMB

di Federico Pomi

samba

Fino a non molto tempo fa, il mondo informatico era principalmente diviso in due emisferi: quello basato su sistemi operativi Unix (e simili, compreso AmigaOS), e quello basato sui sistemi operativi sviluppati da una famosa software house di Redmond. Gli abitanti del primo emisfero hanno sempre guardato con un certo disprezzo i sistemi operativi che si trovavano ai loro "antipodi", considerandoli tecnologicamente arretrati e non capaci di gestire adeguatamente l'hardware; dal canto loro, gli abitanti del secondo emisfero hanno sempre considerato i primi dei maniaci dei bit, completamente distaccati dal mondo reale (geek o nerd, che dir si voglia), e sempre hanno temuto l'idea di dover usare un sistema multiutente o una shell testuale con gli slash invece dei backslash.

Ultimamente, con lo sviluppo di piccole e grandi reti, formate da sistemi eterogenei, i due emisferi hanno iniziato a costruire dei ponti di comunicazione, che hanno favorito lo sviluppo di entrambi. Da una parte, il primo emisfero inizia ad essere un po' più colorato ed amichevole; dall'altra gli abitanti del secondo emisfero iniziano a rendersi conto che i loro sistemi hanno spesso qualcosa che non funziona troppo bene, e questo è senz'altro un primo gran passo verso lo sviluppo.

Poiché mai nessun abitante del secondo emisfero si sarebbe sognato di arrischiarsi nel cupo territorio Unix, è toccato ai primi sforzarsi per creare dei ponti di comunicazione che rendessero, come nelle favole a lieto fine, tutti felici. Il pacchetto Samba è sicuramente il più evidente processo d'integrazione dei due emisferi informatici. Nato quasi per scherzo, in pochi anni ha reso possibile inizialmente, l'integrazione di sistemi Unix all'interno di reti Microsoft, e pian, piano si è evoluto fino a divenire così stabile e veloce da essere temuto dalla stessa Microsoft un avversario molto pericoloso, come si evince dai famosi documenti di Halloween ("memo" interni di Microsoft, rocambolescamente resi pubblici nei giorni di Halooween del 1998 e contenenti inquietanti analisi e tattiche di mercato). Un ottimo risultato se si considera che il pacchetto Samba è stato in gran parte sviluppato mediante reverse engineering, ossia analizzando il comportamento dei programmi in funzione, ed i singoli pacchetti scambiati tra server e client, senza avere a disposizione i loro sorgenti o una descrizione del protocollo.

Descrizione del protocollo

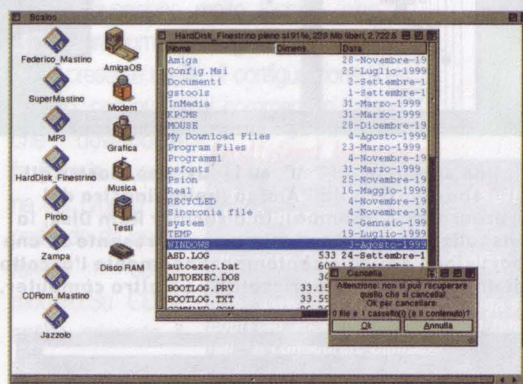
Analizziamo le caratteristiche del protocollo CIFS (precedentemente conosciuto come SMB) ed, approssimativamente, il suo funzionamento.

Le quattro funzioni fondamentali del protocollo sono:

- Condivisione di file e stampanti
- Autenticazione ed autorizzazione
- Risoluzione dei nomi
- Annuncio dei servizi e loro browsing

Partendo dallo strato più basso, ogni computer può offrire una o più risorse condivise (di tipo file/directory o stampanti). Ad ogni risorsa è assegnato un nome, così come ad ogni computer. Inoltre è possibile raggruppare più macchine in un solo gruppo, chiamato WorkGroup.

Il client si collega al computer che ospita le condivisioni, e, dopo essersi identificato ed autenticato, riceve l'autorizzazione a compiere operazioni di lettura e/o di scrittura negli share (le risorse condivise).

I parametri di connessione del client non richiedono di indicare l'IP del server, ma il suo nome NetBIOS. I nomi NetBIOS vengono usati per identificare i computer, e, poiché per effettuare la connessione vera e propria è necessario risalire agli indirizzi IP, esiste un server, chiamato NBNS (NetBios Name Service) o, più comunemente, WINS (Windows Internet Name

La scrivania con alcuni share remoti montati (tutte le icone a forma di dischetto). Montando i volumi remoti, è possibile compiere qualunque operazione, come se fossero dischi locali.

Service), che conosce tutti i nomi NetBIOS dei computer della rete e il loro IP corrispondente. Esiste inoltre un altro server, detto LMB (Local Master Browser) che memorizza tutti i servizi offerti dalle macchine della rete locale, in modo che si possa facilmente risalire a quello che desideriamo, effettuando richieste al solo LMB,

evitando in questo modo al client la necessità di collegarsi a tutti i computer della rete per sapere che condivisioni offrono. Per completezza, bisogna segnalare l'esistenza anche del DMB (Domain Master Browser), che si occupa di memorizzare le liste di vari LMB, creando una lista del dominio, nel caso di reti molto vaste. E' interessante notare anche che il LMB non viene scelto in fase di configurazione, ma viene selezionato mediante un'elezione che avviene in automatico tra tutti i computer della rete.

Riassumendo, ecco cosa succede quanto con un client scegliamo di effettuare la connessione con uno share: inizialmente navighiamo la lista dei computer e degli share che offrono, lista gestita dal LMB; una volta selezionato lo share (ad esempio AMIGA/CDROM), il nome NetBIOS del computer viene tradotto in IP dal WINS (AMIGA diviene 192.168.1.10), quindi viene effettuata la connessione tra il client ed il server dell'IP trovato, eseguita l'autenticazione e finalmente viene ottenuto l'accesso alla risorsa richiesta (il CDROM, seguendo l'esempio).

Una sessione GNOME, su Linux, che mostra gli share offerti dall'Amiga (nella finestra del programma Gnomba), la directory Ram Disk, la visualizzazione di un'animazione presente su una partizione Amiga e contemporaneamente l'ascolto di un file audio memorizzato su un altro computer.

Accesso contemporaneo a più condivisioni. Il programma X-Arc crea un archivio LHA su uno share remoto, archiviando file presenti su diversi computer.

Il processo d'autenticazione

Nel paragrafo precedente, per spiegare globalmente il funzionamento, non ci siamo soffermati sul processo d'autenticazione, ma questo merita un proprio discorso, in particolare perché è causa di molti grattacapi d'utenti Samba alle prime armi, causati dai diversi modi d'autenticazione offerti dal protocollo CIFS.

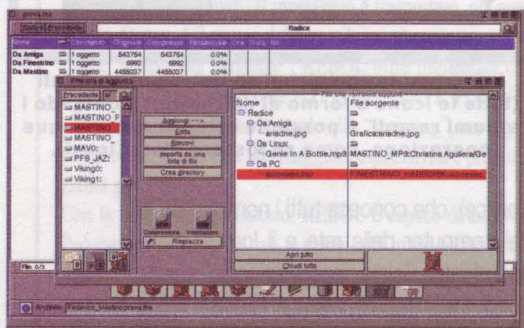
Il protocollo offre due modi principali d'autenticazione: il primo, di tipo user, consente l'autenticazione per mezzo di una coppia Nomeutente/Password nel momento in cui ci si connette al server; il secondo, di tipo share, necessita solamente di una Password, specifica della risorsa condivisa, e non legata a nessun utente. Il secondo modo di operare è anomalo e mal accolto dagli standard di sicurezza Unix, sempre basati sulla coppia Nomeutente/Password, e spesso crea problemi di configurazione. I client dei sistemi Windows 95/98 e precedenti, di default usano il sistema d'autenticazione di tipo share, ma è possibile modificarne il comportamento, nel pannello di configurazione della rete, settando a "Client per reti Microsoft" l'accesso primario.

Se invece si vuole usare l'autenticazione a livello share, anche se altamente sconsigliato, la suite Samba deve in qualche modo risalire al nome di un utente, per poterne controllare la password inserita. Lo standard di sicurezza necessita infatti di sapere quale utente sta tentando di connettersi, e la password è una certificazione dell'autenticità dell'utente, non la chiave per avere accesso a dei dati. Quando deve offrire una risorsa condivisa con autenticazione share, Samba legge la password inserita nel client usato per la connessione e tenta di risalire al nome dell'utente che probabilmente sta tentando di accedere. Ovviamente questo sistema "diplomatico" per far funzionare condivisioni con autenticazione a livello share in un sistema ove la sicurezza è sempre basata su una coppia Nomeutente/Password, abbassa il livello di sicurezza del sistema stesso, e, come se non bastasse, crea un rallentamento della fase iniziale della connessione, causato dalla necessità di dedurre il nome dell'utente.

Alieni sul nostro Workbench

Dopo la spiegazione teorica, finalmente possiamo installare e configurare il software che ci permetterà di accedere a file e stampanti della rete col nostro Amiga. Inizialmente, vedremo come far facilmente apparire sul Workbench dei dischi remoti, e come poter usufruire di stampanti remote (in entrambi i casi mediante il pacchetto SmbHandler), e solo più avanti installeremo e configureremo la suite Samba vera e propria, introducendo la configurazione di un semplice server, operazione che necessiterà uno sforzo leggermente superiore. In tutti i casi, si suppone che il lettore abbia installato uno stack TCP/IP, abbia almeno un secondo computer (anche se le prove potrebbero essere effettuate con una sola macchina), delle conoscenze di base di come funzioni una rete ed anche di cosa sia una mountlist. Nel CD allegato alla rivista, è presente un cassetto col software descritto in quest'articolo. Iniziamo con l'installazione del pacchetto "SmbConnect", mediante il pratico script d'installazione fornito. Il SmbConnect è una piccola distribuzione contenente SmbHandler ed il programma SMB-Net (che in teoria dovrebbe offrire all'utente un'interfaccia per gestire e configurare il SmbHandler, ma che nell'attuale versione è pressoché inutilizzabile). L'installer si occupa di copiare il SmbHandler nella partizione di sistema e di installare (se richiesto) il programma SMB-Net in modo che venga lanciato ad ogni avvio del sistema.

Terminata la breve fase d'installazione, è giunto il momento di creare una mountli-

st per uno share presente su un server remoto e che verrà montato su Amiga. Creiamo in Storage:Dosdrivers/ una mountlist di prova, chiamandola "SMB0_Prova". Le prime linee del file (oltre ad un eventuale commento) devono contenere i seguenti parametri:

Handler = L:SMB-Handler
Stacksize = 40000
Priority = 5
GlobVec = -1
Mount = 1

e saranno comuni a tutte le mountlist che useremo per i volumi remoti. Tutte le impostazioni importanti vengono configurate mediante il parametro Startup. La sintassi completa è presente nel manuale incluso, ma i parametri importanti sono riportati di seguito:

Startup = "C=\\NomeNetBIOS\Share MH=NomeMioComputer U=MioNome P=Password DN=NomeDelVolume CheVerràMontato"

Il campo "C=" è quello fondamentale, ed indica il percorso da seguire per raggiungere la condivisione remota. NomeNetBIOS indica il nome del computer remoto, e Share il nome della risorsa cui si vuole accedere.

Il campo "U=" viene pressoché ignorato nel caso lo share sia condiviso con autenticazione share.

Il campo "DN=" indica il nome con cui comparirà il volume sul nostro Workbench.

Nel caso si vogliano usare degli spazi, in uno dei campi, è necessario ricorrere all'uso delle virgolette singole (' e non ").

Ecco un esempio:

Startup = "C=\\MASTINO\PUB MH=Amiga U=MioNome P=MiaPassword DN='Directory Pubblica su Mastino'"

Aggiunta la linea col parametro Startup alla mountlist (e controllata con attenzione), dopo il salvataggio, possiamo semplicemente fare doppio click sulla sua icona (oppure scrivere "mount SMB0_Prova:"), per veder apparire sul Workbench l'icona di un nuovo volume cui possiamo accedere da tutti i programmi, come se fosse una normale partizione del nostro disco rigido.

Stampanti remote

Le stampanti remote vengono trattate esattamente come delle normali condivisioni di directory. A dire il vero, la condivisione di una stampante altro non è che la condivisione di una directory del server, che viene controllata periodicamente nella attesa di nuovi file. Quando viene trovato un file, questo viene copiato alla porta cui è connessa la stampante, senza apportare alcuna modifica.

Per condividere una stampante remota, è quindi sufficiente attenersi alle istruzione del paragrafo precedente, e seguire il modello seguente, come parametro di Startup:

Startup = "C=\\MASTINO\hp5l MH=Amiga U=MioNome P=MiaPassword PRINTER BP GFX QUIET"

La parola chiave PRINTER indica al SmbHandler che si tratta di una stampante (non comparirà quindi nessuna icona sul Workbench). La maggior parte di voi, vorrà fare in modo tale che tutto ciò che viene stampato venga ridiretto ad una stampante remota. Per fare questo, è sufficiente creare l'opportuna mountlist (ad esempio SMB_LaserJet_PRT), montarla, e lanciare il comando cmd nel seguente modo:

run >NIL: cmd parallel SMB_LaserJet_PRT: opt m

Questo farà sì che tutto ciò che andrebbe stampato attraverso la porta parallela, venga redirezionato sulla stampante remota. E' fondamentale capire che è compito del client impaginare (attraverso l'opportuno driver) le pagine da stampare. Dobbiamo quindi installare in locale il driver della stampante remota, come se quella stampante fosse collegata alla nostra porta parallela, ed il SmbHandler altro non fosse che un lungo cavo virtuale che collega la nostra porta parallela alla stampante remota.

Installazione della suite Samba e accenni alla creazione di share

Per installare la suite Samba, è necessario innanzi tutto scompattare l'archivio della distribuzione in una directory, e creare l'assign "Samba:" che punti a tale directory. Sul CD è presente una delle ultime versioni della suite (esistono versioni più recenti, ma attualmente sono ancora instabili). E' poi necessario operare alcune modifiche e controlli alla configurazione del vostro stack TCP/IP. Prima di tutto, controllare di avere nel database degli utenti, almeno l'utente root, vari utenti in base ai diversi livelli d'accesso che volete dare, ed un utente "nobody" da usare per le connessioni degli ospiti (è importante restringere l'accesso dell'utente nobody, visto che potrebbe essere chiunque.).

Nella sezione dei servizi, aggiungere i seguenti:

netbios-ns 137 udp
netbios-dgm 138 udp
netbios-ssn 139 tcp

Nella sezione InetD aggiungere:

netbios-ssn stream tcp nowait root Samba:bin/smbd smbd

Per finire, è necessario, ogni volta che viene attivata l'interfaccia su cui gira samba, lanciare il programma nmbd, magari per mezzo di uno script, con il seguente comando:

Run >NIL: Samba:bin/nmbd -D

Ogniqualvolta verrà modificato il file di configurazione di Samba, cambiando le risorse condivise, sarà necessario interrompere l'esecuzione di nmbd e rilanciarlo.

Per creare delle risorse condivise con Samba, è necessario modificare il file Samba:lib/smb.conf. Il file è diviso per nomi di condivisione, indicati tra parentesi quadre. Lo share [global], definisce i parametri globali del server, quali il tipo d'autenticazione da usare, WINS, priorità alle elezioni ed altri ancora. Configurare questo file è un'operazione molto delicata ed una spiegazione dettagliata diverrebbe molto tecnica, oltre a necessitare numerose pagine della rivista. Su CD è presente un file di configurazione d'esempio, con numerosi commenti in italiano che dovrebbero facilitare la creazione del proprio file, partendo da quello fornito come modello.Su CD è anche presente il programma SambaPM che permette di rendere disponibile via Samba una stampante collegata all'Amiga. Il file di configurazione di Samba incluso comprende un esempio d'uso di questo pacchetto.

Buona Samba a tutti.

Indirizzi Internet

http://www.dmbsoft.de (Suite SMBConnect)

http://www.Samba.org (Suite Samba)

http://www.villagetronic.com/amiga/support/faq_ariadne.html (Contiene tutorial per configurare Samba)

http://www.nordicglobal.com/MSamba.txt (Tutorial per configurare Samba con Miami)

ftp://ftp.logicalline.de/pub/ (Suite Samba compilata per Amiga)

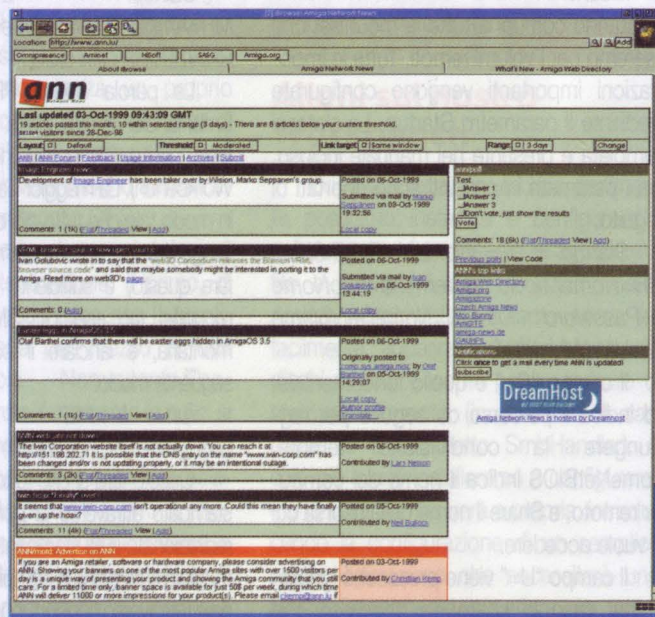
http://www.kampsax.k-net.dk/~rask/Samba/mailinglist/ (Mailing list dedicata a Samba su Amiga)

In prova

IBrowse 2 e Voyager 3

di Massimo Santoro

IBrowse e Voyager sono due strumenti per l'esplorazione di pagine web che riprendono parte delle funzioni utilizzate dal loro antenato AMosaic. Entrambi, come il loro predecessore, sfruttano l'interfaccia grafica provvista dalle librerie MUI e l'impostazione è quella "classica" di moltissimi altri software che permettono la visualizzazione di ipertesti HTML.

Sin dagli albori di Internet, gli utenti di computer hanno cominciato ad identificare la "rete delle reti" con il World Wide Web. Inizialmente il protocollo HTTP era stato ideato per consentire agli utenti di accedere a funzioni di alcuni server che erano stati installati con l'intento di permettere agli sviluppatori di allora di consultare documentazioni altrimenti difficilmente reperibili. Con il passare degli anni, furono implementate funzioni che permisero l'inserimento di immagini, la creazione di tabelle o di paragrafi. Con l'introduzione di tali funzionalità, molte ditte commerciali pensarono di sfruttare il WWW per pubblicizzare i propri prodotti on-line. Nacquero perciò le prime home page dirette ad un pubblico di utenti comuni, e non più quindi solo dedicate agli sviluppatori. "Navigare" sul web cominciava ad apparire molto più accattivante, sebbene mancassero ancora molti altri servizi quali motori di ricerca come i più famosi Yahoo o Altavista. Da questo momento in poi iniziarono ad essere sviluppati i primi "browser" dedicati all'esplorazione del WWW. Il primo software di rilievo fu NCSA Mosaic. La NCSA fortunatamente si preoccupò di rilasciare anche i sorgenti del loro prodotto, rendendo possibile una conversione o un parziale sfruttamento di essi per altre piattaforme. Infatti un gruppo di volenterosi programmatori realizzò AMosaic, riuscendo a sfruttare parte del codice di NCSA per lo sviluppo del primo browser web grafico per sistemi Amiga.

Il nuovo layout di ANN, il famoso sito di news Amiga.

IBrowse e Voyager sono due strumenti per l'esplorazione di pagine web che riprendono parte delle funzioni utilizzate dal loro antenato AMosaic. Entrambi, come il loro predecessore, sfruttano l'interfaccia grafica provvista dalle librerie MUI e l'impostazione è quella "classica" di moltissimi altri software che permettono la visualizzazione di ipertesti HTML. La rivalità nata fra i due applicativi risale ai tempi della loro prima uscita. Sebbene IBrowse sia stato comunque il più "giovane", i programmatori di Voyager hanno sempre cercato di non rimanere indietro rispetto al loro antagonista, introducendo con gli anni funzioni sempre più potenti. La presenza di ben tre software attivamente supportati per la navigazione del web in ambiente Amiga (infatti bisogna considerare anche una buona parte di utenti affezionatissimi ad

Path	Domain	Expiration date	Cookie
/	.news.com	31-Dec-99	u_vid_0_0=ffffffff
/	.news.com	31-Dec-37	s_cur_1_0=0101sisi0931861725df96d3Jx4+PDyJak1Z+cmtGlqNPRn5nYmMd6a4Ln
/	.doubleclick.net	09-Nov-30	id=A
/	.hotbot.com	21-Dec-12	p_uniqid=3oosvcptdGgsWwwPkB
/	cnn.com	30-Dec-37	CNNid=cf194729-12390-931861840-1
/	.cnnaudience.com	30-Dec-37	AUDid=cf1947c0-26043-931861876-1
/Cinema4D/	www.postforum.com	31-Dec-99	Cinema4D+Forum=name%3A%3A%26email%3A%3A%26listtype%3A%3A%26listtime

Il modulo per la consultazione dei cookie.

AWeb per la sua maggiore snellezza dell'interfaccia grafica), ha consentito di poter disporre di strumenti aggiornatissimi dal punto di vista tecnico e senza dubbio altrettanto potenti e completi.

Amiga Web Directory con le ultime notizie...

IBrowse

Analizzando più a fondo le caratteristiche di IBrowse, giunto ad oggi alla seconda release della versione 2 (2.1), notiamo come il passaggio da uno stato che poteva sembrare limitato in moltissimi punti nel primo rilascio, a quello attuale, sia notevole. All'attualità si garantisce una gestione completa dell'HTML 4.0, compreso il supporto per gli Style Sheet, un ottimo interprete Javascript e un supporto più efficace della gestione delle tabelle. Il codice per la gestione di queste funzionalità è stato completamente riscritto e purtroppo ne è conseguita una non perfetta operatività nella prima release della versione 2. Con l'aggiornamento alla versione 2.1 si sono ottenuti invece notevoli miglioramenti che riescono a far apprezzare IBrowse come un prodotto altamente professionale oltre che molto veloce e completo. In primo luogo la routine che gestisce la stampa è stata completamente riscritta. Adesso non solo è possibile stampare intere pagine comprensive di tutte le immagini, ma anche di poter adattare, tramite una funzione apposita, il tipo di font da utilizzare in stampa rispetto a quello visualizzato. Una funzione presente nella finestra delle opzioni, infatti, permette di selezionare font adatti alla visualizzazione, che in molti casi sono sempre font bitmap, e nel contempo quelli che saranno utilizzati in fase di stampa. Con l'utilizzo di font vettoriali si otterranno così risultati migliori. L'introduzione di un nuovo "cachebrowser" ha reso possibile procedere ad una consultazione in "differita" dei siti precedentemente visitati, e l'integrazione con il nuovo di sistema di cache e una velocissima funzione di URL completition, dimostrano tutti gli sforzi della Hisoft nel voler presentare un prodotto ineccepibile. L'URL completition consente infatti il completamento automatico degli indirizzi WWW ricercandoli nel database della cache. Permette quindi di ritrovare con facilità indirizzi a volte piuttosto lunghi con l'inserimento di soli pochi caratteri iniziali nella stringa di locazione. E' inoltre possibile ricercare qualsiasi immagine che sia legata ad un indirizzo web semplicemente andandole a ricercare nel cachebrowser, dove saranno contenute in una "directory" identificante il sito WWW.

Un'altra caratteristica molto interessante è la possibilità di poter visualizzare nella stessa finestra più "browser window". L'autore ha infatti intelligentemente sfruttato una caratteristica delle librerie MUI introducendo una funzione denominata "tabs".

In tal modo, per caricare ed consultare diverse pagine contemporaneamente non è più necessario aprire altrettante finestre di IBrowse, ma solamente dei nuovi "tabs" facilmente cliccabili sulla parte superiore della finestra di visualizzazione. Notevole è anche l'introduzione di un sistema interno di mailto: che consente l'invio di email direttamente dall'applicazione del browser, avendo però anche la possibilità di poter scegliere un client alternativo come è sempre stato possibile fino alla versione 1.22.

La configurazione di IBrowse, un particolare sulla personalizzazio-ne dei pulsanti.

di Massimo Santoro

Il nuovo sistema di cache comprensivo di funzioni di ricerca avanzate.

Login e Password con funzioni di memorizzazione e/o cache.

Voyager

Le caratteristiche di Voyager, rispetto a IBrowse, non sono tanto dissimili. Entrambi infatti utilizzano librerie interne di decodifica delle immagini a 24 bit per rendere più veloce il caricamento di una pagina e per consentire una visualizzazione perfetta anche con Amiga dotati di scheda grafica. Sono disponibili, per queste librerie, ottimizzazioni per processori da 68020 a 68060. Entrambi gli applicativi si avvalgono inoltre di "plugin" specifici per caratteristiche non direttamente integrate. Grazie al rilascio dei sorgenti da parte di Macromedia, si è potuto ottenere il primo plugin capace di riprodurre animazioni Shockwave Flash. Il plugin per il momento è disponibile solo per il browser Voyager e inoltre l'autore David Gerber avverte che è ancora in fase di sviluppo, essendo mancante di alcune funzioni e di una velocità accettabile.

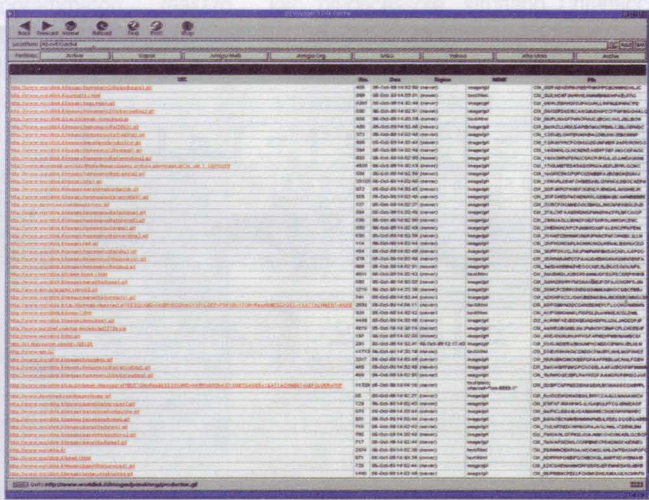
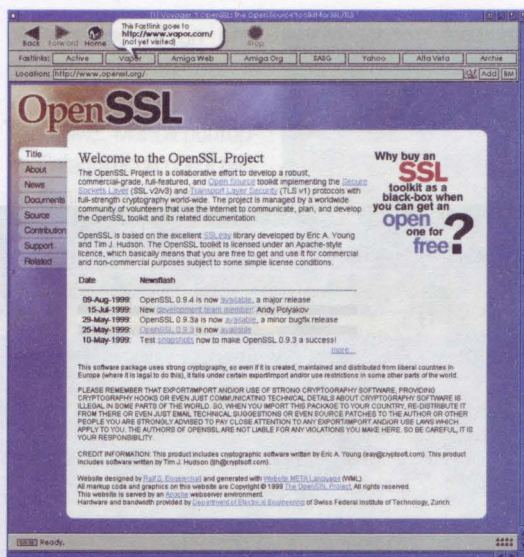
Grazie all'integrazione con gli altri programmi Vaporware, Voyager ha in questo caso molta più flessibilità di IBrowse. Basti pensare all'implementazione del modulo di aggiornamento automatico che apparirà ogni qual volta una nuova release sarà resa disponibile, alla facilità con cui è possibile "trasportare" informazioni da altri applicativi della Vapor, e alla notevole configurabilità dell'intefaccia grafica. Grazie alla presenza di un API apposita, è infatti possibile utilizzare le stesse preferenze MIME di tutti gli altri software Vapor come AmFTP o AmIRC. Voyager possiede, come IBrowse, una funzione che consente l'archiviazione e il richiamo di password inserite in pagine specifiche. Per accedere ad una particolare pagina in cui saranno richiesti login e password, sarà possibile memorizzare questa sessione in modo tale che le volte successive l'accesso risulti pressoché immediato. E' presente, sempre in entrambi i browser, un modulo che permette la memorizzazione di tutti i "cookie" che ormai moltissime pagine web mandano all'utente. I cookie non sono altro che informazioni che vengono inviate al browser in modo tale che quest'ultimo si "ricordi" di essere già stato in quella suddetta pagina, fornendo a sua volta al server della stessa nozioni in grado di mostrare personalizzazioni ad hoc. Un esempio fra i più comuni è quello dell'acquisto on-line. Il sistema HTTP si ricorderà quante cose avete già deciso di comprare, quante volte siete "passati" in quel posto e così via. Anche in questo caso entrambi i software prevedono una funzione dedicata per l'analisi di tutti i cookie inviati in modo tale che l'utente possa tenere traccia delle informazioni effettivamente memorizzate al momento dell'ingresso in una pagina web.

Il supporto di Javascript

Il supporto di Javascript è ormai quasi completo in entrambi i programmi ed è aggiornato alla versione 1.3. Purtroppo i nostri test hanno rilevato alcuni errori nell'interpretazione e nell'esecuzione di alcuni script, ma confidiamo comunque in una repentina correzione degli stessi a partire dai prossimi aggiornamenti che entrambe le software house dichiarano imminenti. L'introduzione di questa funzionalità ha comunque portato la qualità e la compatibilità di Voyager e IBrowse ad un livello molto più alto, consentendo di poter accedere a pagine web che fanno largo uso di questo linguaggio.

SSL

Nell'ultima versione di Voyager è stato aggiunto un modulo OpenSSL in versione

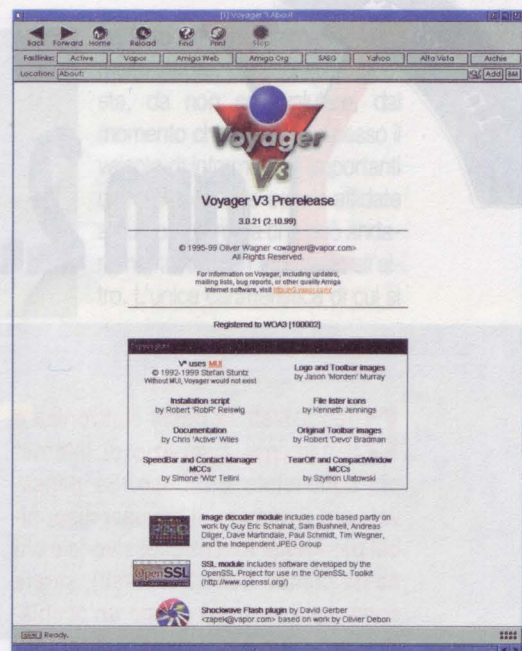
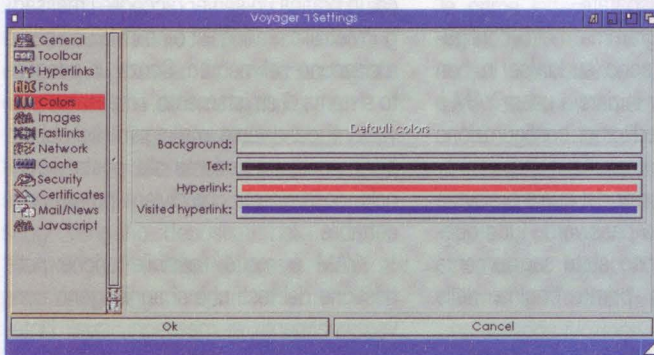
Il sistema di visualizzazione cache di Voyager v3 sfrutta direttamente l'HTML.

Il nuovo software SSL utilizzato in Voyager.

0.9.4. L'autore ha deciso di utilizzare questo software dato che in precedenza, fino alla seconda generazione di Voyager, si erano riscontrati alcuni problemi di connessione verso server sicuri. Il modulo SSL (Secure Sockets Layer), consente un collegamento criptato per garantire che le informazioni passate da una macchina client ad un server siano pressoché impossibili da intercettare. La codifica di queste informazioni può avvenire fino a 128 bit garantendo quindi, con un buon margine di sicurezza, l'inviolabilità dei dati. IBrowse utilizza anch'esso SSL v2 o v3. In alternativa c'è la possibilità di utilizzare quello integrato nello stack TCP/IP Miami.

Recupero dei download

Una funzione che è stata aggiunta proprio nelle ultime versioni di entrambi i browser è la possibilità di recuperare un download interrotto, sia che si tratti di un prelievo file attraverso il protocollo FTP, sia che avvenga attraverso HTTP. Con questa opzione di resume, sempre che il server da cui si sta scaricando il file sia abilitato per il recupero, è soddisfatto il desiderio di molti utenti che fino ad poco fa avevano guardato con invidia software per sistemi Windows come Getright o Gozilla, che riuscivano, con un "hack" non proprio ortodosso, a compiere la medesima funzione.

Conclusioni

IBrowse 2.1 e Voyager 3 sono due ottimi browser per la consultazione di pagine web in Internet, e con questi due ultimi aggiornamenti hanno migliorato non di poco la credibilità che forse stavano per perdere a causa forse di una troppo repentina presentazione al recente World of Amiga 99. Difatti, per farsi concorrenza, sia la Vapor che la Hisoft avevano promesso che i pacchetti sarebbero stati disponibili in occasione della mostra londinese, ma solo adesso, grazie ad importanti aggiornamenti software, è stata possibile una valutazione più attenta, analizzando meglio la loro effettiva stabilità e le loro potenzialità.

La home di Voyager.

Il sistema di preferenze di Voyager, molto simile a quello di molti altri programmi MUI, e altrettanto semplice da usare.

Nel prossimo numero

Continua l'analisi dei browser Amiga.
Nel prossimo numero di Amiga Life ci sarà una completa "prova su strada" dell'ultima versione di AWeb (la stessa che sarà presente nel CD di installazione di AmigaOS 3.5).
Contemporaneamente, comincerà anche un mini-corso su JavaScript, il linguaggio di scripting presente ormai in tutti i browser Amiga, che ci accompagnerà per alcuni mesi; il corso, intensivo ma di facile e graduale apprendimento, consentirà a tutti (indipendentemente dal livello di partenza) di realizzare pagine facenti uso di codice JavaScript per le più svariate esigenze.
Appuntamento al prossimo numero, quindi!

Schede prodotti

IBrowse
Produttore: Hisoft
Sito Web: www.hisoft.co.uk
E-mail: iibrowse-support@hisoft.co.uk
Prezzo: 35 sterline (105.000 lire)
oppure 13 sterline (39.000 lire) per gli utenti di IBrowse 1.22

Voyager v3
Produttore: Vapor
Sito Web: www.vapor.com
e-mail: owagner@vapor.com
Prezzo: 25 sterline (75.000 lire)
oppure 15 sterline (45.000 lire) per gli utenti di Voyager v2

In prova

Yam 2.0

di Bernardo Innocenti

Dopo il Web, la posta elettronica è certamente il servizio di Internet più conosciuto e diffuso. Se pensavate che il numero di browser disponibili per Amiga fosse eccessivo (c'è chi ne ha contati ben 17 diversi!), sarete ancora più sorpresi dando un'occhiata su Aminet nella directory comm/mail. Esistono infatti non meno di 20 programmi per la gestione della posta elettronica. Alla faccia di chi si lamenta della carenza di software per Amiga!

E' forse per questo motivo che l'ennesimo client e-mail è stato battezzato YAM (Yet Another Mailer). Un nome piuttosto modesto per un programma tutt'altro che superfluo. Provando YAM non è difficile convincersi che sia uno tra i migliori client e-mail disponibili oggi per Amiga. Oltre a possedere un'interfaccia MUI pratica e veloce, una ricca gamma di opzioni e caratteristiche di tutto rispetto, YAM è uno dei pochi client e-mail che non richiede alcun tipo di pagamento o registrazione per l'utilizzo. L'autore, Marcel Beck, è stato infatti così altruista da distribuire il suo programma con una licenza "freeware", senza cioè richiedere alcun tipo di pagamento.

Amiga YAM 2.0 [040] - User: Bernardo Innocenti

Read Edit Move Delete GetAdd New Reply Forward Get Send Filter Find Addr Config

Folder	Total	New	Unread	Siz
Incoming	10	4	4	66.8
Outgoing	1	0	0	46
Sent	0	0	0	
Deleted	0	0	0	
——ML——				
AmigaLife	0	0	0	
AROS	11	10	10	28.4
AOS3.5-Beta	47	46	46	74.1

From	Subject	Date
Simone Lo Gioco	Kuha, Reiko, Cris, ecc...	30-Sep-99 23:37
Guido Falsi	oooh....	01-Oct-99 20:10
Marco De Vitis	OS 3.5 bug	01-Oct-99 20:54
Gavin Kinsey	[SFS] Why GeekGadgets Zip f	01-Oct-99 21:02
Fabio Barzagli	Re: oooh....	02-Oct-99 01:39
Guido Falsi	NON CI POSSO CREDERE	02-Oct-99 01:44
Guido Falsi	Re: oooh....	02-Oct-99 01:50
Fabio Barzagli	Re: oooh....	02-Oct-99 02:02
Bernardo Innocenti	Re: StarWars	02-Oct-99 13:56
Bernardo Innocenti	Questa volta ci andiamo per d	02-Oct-99 13:59

La finestra principale di YAM. Sulla sinistra, la lista dei folder. Di fianco, la lista dei messaggi presenti nel folder attivo.

Installazione e configurazione

Grazie al consueto installer, l'installazione di YAM è molto semplice e rapida. L'archivio di distribuzione comprende tre diversi set di icone per le toolbar del programma, che possono comunque essere personalizzati dall'utente. Su Aminet sono disponibili altri set di icone, assieme ad un buon numero di script ARexx che svolgono le funzioni più disparate.

YAM è un programma molto configurabile. Le opzioni sono suddivise in ben quindici gruppi. Per iniziare a usare YAM è sufficiente aprire l'editor di configurazione ed inserire il proprio nome e indirizzo e-mail, il nome del server dal quale prelevare la posta e la propria password. Tutte queste impostazioni sono state saggiamente raggruppate nella prima pagina delle opzioni.

Per coloro che dispongono di indirizzi e-mail multipli, YAM permette di impostare un qualsiasi numero di server nella pagina di opzioni TCP/IP. L'unico protocollo di comunicazione è il POP3, che al momento è in assoluto il più diffuso. Per difendersi dalle cosiddette "mail bomb", è possibile selezionare interattivamente al momento della connessione quali messaggi scaricare dal server e quali cancellare. Si possono anche impostare dei limiti sulle dimensioni massime dei messaggi.

E' presente un potente meccanismo di filtraggio della posta che permette di selezionare i messaggi in base al loro contenuto per poter compiere automaticamente su di essi azioni quali la risposta automatica, la cancellazione e lo smistamento in cartelle distinte. Quest'ultima possibilità è molto utilizzata per la gestione dei messaggi provenienti dalle mailing list. Le mailing list sono delle conferenze simili ai newsgroup, ma veicolate attraverso la posta elettronica. In pratica un server raccoglie i messaggi inviati alla mailing list e ne invia una copia a ciascuno dei membri. Senza un adeguato sistema di smistamento, i messaggi provenienti da diverse mailing list finirebbero per mescolarsi assieme alla posta personale, cosa questa che diviene presto inaccettabile.

YAM è molto flessibile anche nella gestione dei testi che si aggiungono convenzionalmente ai messaggi, quali l'intestazione, la firma, il quoting (citazione) dei messaggi precedenti e così via.

E' presente inoltre il completo supporto per la privacy e la sicurezza tramite l'uso del celeberrimo PGP, programma di crittografia che è ormai diventato lo standard de-facto per la riservatezza nella posta elettronica. E' anche possibile utilizzare i cosiddetti "re-mailer", dei server che consentono di inviare messaggi anonimi. Anche la gestione dei file attach e del formato MIME è decisamente buona. E' pos-

Scheda prodotto

Autore: Marcel Beck
Distribuzione: Marcel Beck
WWW: http://www.yam.ch
Prezzo: gratuito

sibile associare un programma esterno per la visualizzazione di ciascun tipo MIME. Manca purtroppo l'integrazione con il programma MIMEPrefs, che svolge una funzione analoga ma offre il vantaggio di poter condividere le medesime impostazioni per tutti i programmi che utilizzano questo formato.

Editor e reader

Al di là di tutte le funzionalità avanzate di cui abbiamo parlato finora, il cuore di un client di e-mail resta comunque l'editing e la visualizzazione dei messaggi.

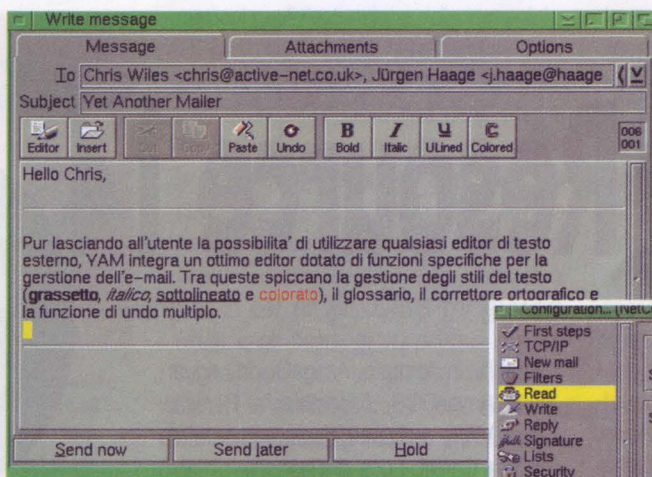
La lettura della posta avviene in una finestra separata, che mostra in alto l'intestazione (header) del messaggio e il corpo in basso. E' possibile spostarsi rapidamente tra i messaggi utilizzando i pulsanti della toolbar oppure cliccando sulla lista dei messaggi che rimane visibile nella finestra principale di YAM.

Pur lasciando all'utente la possibilità di utilizzare qualsiasi editor di testo esterno, YAM integra un ottimo editor dotato di funzioni specifiche per la gestione dell'e-mail. Tra queste spiccano la gestione degli stili del testo (grassetto, italico, sottolineato e colorato), il glossario, il correttore ortografico e la funzione di undo multiplo.

In genere la lettura della posta e l'editing delle risposte sono operazioni che si svolgono off-line. Una volta scritti, i messaggi vengono depositati nella cartella "Outgoing", in attesa di essere inviati al prossimo collegamento.

In caso di ripensamenti, è sempre possibile modificare il testo in un secondo momento.

Address Book

In ogni mailer che si rispetti non può mancare la gestione di una rubrica per gli indirizzi e-mail delle persone a cui si scrive di frequente. Oltre al nome e l'indirizzo e-mail, la rubrica di YAM consente di memorizzare altre informazioni personali quali l'indirizzo di posta ordinaria, la chiave PGP, la data di nascita, una descrizione e perfino una foto ritratto!

L'editor dei messaggi di YAM. Si noti la comoda toolbar che permette di accedere alle funzioni più comuni.

La rubrica è strettamente integrata con il resto del programma: in tutti i campi in cui è richiesto l'inserimento di un indirizzo è possibile richiamare il nome completo e l'e-mail di una persona scrivendo le prime lettere del nome o dell'alias. In alternativa, si può aprire la rubrica e scegliere una persona dalla lista.

Se con il tempo la rubrica dovesse crescere fino a diventare ingestibile, è possibile suddividere i propri contatti in una gerarchia di gruppi. Per esempio, si possono creare i gruppi "Amici", "Colleghi", "Clienti" e "Fornitori". E' presente anche una comoda funzione di ricerca con wildcards, che permette di trovare nella rubrica una persona di cui si ricorda solo qualche dettaglio. Si possono creare anche liste di distribuzione che permettono di inviare automaticamente lo stesso messaggio a più persone.

Conclusioni

La versione 2.0 di YAM è stata rilasciata nel luglio di quest'anno, al termine di un lungo periodo di beta testing che ne ha fatto un programma davvero molto stabile. Caratteristica, questa, da non sottovalutare, dal momento che l'e-mail è spesso il veicolo di informazioni importanti che non possono essere affidate ad un programma che può andare in crash da un momento all'altro. L'unica caratteristica di cui si sente veramente la mancanza è la gestione dei newsgroups. Se intendete leggere le news di tanto in tanto, potete ovviare al problema utilizzando un altro programma.

Purtroppo l'uso di due programmi distinti risulta estremamente scomodo per un utente che legge e scrive con regolarità in molti gruppi. Capita di frequente infatti che si desideri rispondere privatamente all'autore di un articolo presente su un gruppo di discussione.

Ci auguriamo dunque che la prossima versione di YAM integri questa importante funzionalità.

Una delle quindici pagine di impostazioni di YAM.

Cenni storici sull'e-mail

L'attuale standard per la codifica della posta elettronica in Internet è addirittura antecedente alla rete stessa. Un formato pressoché identico era impiegato per la posta interna dei primi sistemi UNIX. I mainframe di allora potevano scambiare la posta utilizzando delle linee dedicate ed il protocollo UUCP (Unix to Unix Copy Protocol). Lo UUCP sopravvisse per qualche anno dopo la diffusione di Internet, soppiantato dai protocolli che sono tuttora in uso, ovvero l'SMTP (Simple Mail Transfer Protocol) ed in seguito il POP3 (Post Office Protocol).

Nel prossimo numero

Una intervista esclusiva a Marcel Beck, autore di YAM.

Amy Resource 14

di William Molducci

Durante l'ultima edizione di Pianeta Amiga è stato presentato il quattordicesimo volume di Amy Resource, la compilation made in Italy realizzata dalla Interactive, concepita come una logica estensione dell'hard disk in cui, ogni tre mesi, viene inserita la selezione del migliore software per Amiga, pronto all'uso, riviste in HTML, reportage fotografici, immagini, animazioni, moduli musicali e tanto altro.

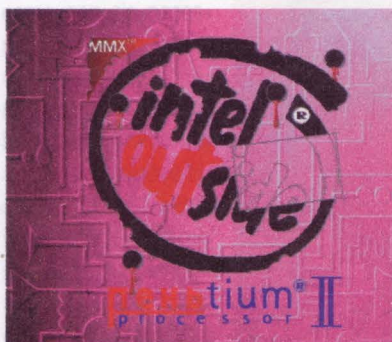
Le novità di questo nuovo volume sono numerose, tra queste la versione integrale di X-CAD 2000, i sorgenti di AROS, una serie di emulatori registrati, con tanto di sorgenti, le immagini del già rimpianto AmigaMCC, file audio (MP3) e video (MPG) del WoA, alcuni interessanti dimostrativi, tra cui GoldEd Studio 6.12, StarGate, Extreme e NewsRog e tanto altro software. Per motivi di tempo, ovvero l'approssimarsi della fiera di Empoli, non è stato possibile l'inserimento di una speciale versione registrata di CyberShow, contrariamente a quanto annunciato nel retro del CD, l'appuntamento è comunque soltanto rimandato, così come affermato in un apposito file di testo.

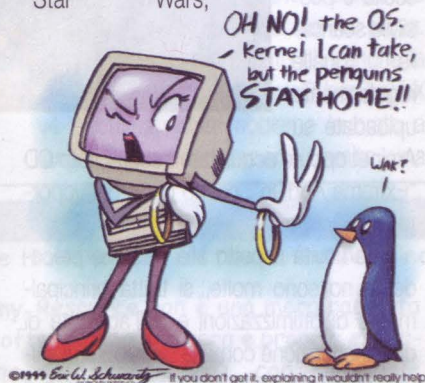
Navigando

Nel cassetto riservato alle riviste in HTML, oltre ad Amy Magazine, AMIGAzette, Emulsland, Ami World , AGI e AFC sono presenti anche le pagine di Amiga Transactor Mailing List, comprensive delle mitiche "lezioni", in formato AmigaGuide, riguardanti AmigaDOS, Assembler e Personal Paint V7.1, realizzate rispettivamente da Andrea Carolfi, Luca di Pasquale e Fabio Costa. Se non eravate presenti al World of Amiga di Londra non perdetevi il reportage fotografico e i file audio del discorso di Jim Collas, la presentazione tecnica e la serie di domande e risposte. Se poi volete proprio struggervi nel vortice dei rimpianti (e avete un buon processore PPC), attivate il video che mostra graficamente la storia della nostra piattaforma dai tempi della Commodore ai giorni nostri, con lo staff di Collas e l'AmigaMMC. Il filmato è realizzato molto bene e la sua visione riesce a far accrescere il rammarico per quella che poteva essere una grande macchina.

X-CAD 2000 è inserito nel drawer Highlights e può essere lanciato in diverse risoluzioni, sia in versione 2D, che importa ed esporta gli oggetti in formato DXF, sia 3D, con il quale si possono salvare le immagini nel classico IFF. Nella stessa area sono inseriti gli emulatori dello spagnolo Juan Antonio Gomes Gàlvez, recentemente rilasciati come freeware e quindi comprensivi delle chiavi di registrazione e dei sorgenti asm. L'elenco comprende AmiGameBoy v0.90, AmiNES v0.12 beta, AmiMasterGear (0.51 e 0.6), AmiPC-Engine (Alpha) e AmiMSX v2.51 (Pro). Highlights contiene anche i sorgenti di AROS 1.12b e BGUI (beta), oltre all'update gratuito di Cloanto Personal Paint da 7.x a 7.1b, compresa la versione per 68020. Nel cassetto propriamente riservato agli emulatori è disponibile Flamingo 1.07, che emula il C= Plus4 e richiede soltanto il kickstart 3.0, il chipset AGA e il processore 68020, inoltre, non manca MAME per PPC. L'area dei programmi di grafica ospita Perfect Paint, un interessante elaboratore grafico, che supporta i datatype ed è dotato di numerose funzioni, riguardanti anche le animazioni, ma che ha qualche problema con le schede grafiche, nel caso si utilizzino alte risoluzioni. La velocità esecutiva non è entusiasmante, ma a nostro avviso ha ampi margini di miglioramento, sempre che ne venga proseguito lo sviluppo.

La cover del volume 14 di Amy Resource rappresenta un mondo di Amiga, l'autore è come sempre lo straordinario Eric Schwartz.

Nella sezione riservata alle riviste è disponibile il reportage fotografico del WoA, con tanto di file audio e un filmato.

L'ennesimo Intel Outside è inserito all'interno del drawer dedicato alla scena.

Rimanendo nell'ambito della grafica, ma facendo riferimento a quanto inserito nell'area dei dimostrativi, segnaliamo Extreme, un programma che consente di generare otto differenti tipi di effetti per le produzioni video, tra cui tunnel, wave, light, atmosfera e pioggia. Oltre ad essere interamente programmato in assembler e supportare il multitasking, dispone di routine ottimizzate per 68020/30 e 68040/60, help on-line e possibilità del supporto della lingua italiana. Il demo è disabilitato per il caricamento di texture e palette, gli effetti vengono mostrati per un massimo di 30 secondi e non si possono salvare i frame (formato IFF). Per valutare le sue prestazioni consigliamo di visualizzare i vari effetti e, nel caso di voglia procedere all'acquisto, di collegarsi con il sito Web di Darkage Studio (italiano) o del distributore inglese. PhotoFolio v1.0 è uno di quei programmi che non possono mancare nell'hard disk di chi si occupa di grafica o comunque vuole gestire al meglio la sua raccolta di immagini. Come si intuisce dal nome si tratta di un browser grafico, in grado di mostrare le anteprime (thumbnail) di intere directory, al cui interno sono presenti immagini, i requisiti di sistema prevedono almeno il processore 68020, Kick 3.0 e MUI. Il programma può essere personalizzato a piacere, utilizza tre diversi modi di ordinare i file (alfabetico, estensione e tipo), è compatibile con PhotoAlbum (soltanto per i thumbnail in formato Jpeg), riscala le immagini in tre differenti modi, può effettuare le operazioni di copia, cancellazione, muovere e salvataggio, e cataloga le immagini in modo proprietario, oppure per gruppi o categorie. I cataloghi grafici contengono alcune informazioni quali l'estensione delle immagini e il numero dei colori, se nella directory sono presenti file di altro tipo, questi vengono elencati in un'apposita lista degli errori e non causano alcun problema. La versione in questione è gravata da alcuni bug, tra cui un crash nel caso venga iconizzata e la mancata possibilità di essere aperta su di uno schermo a 16 colori. Oltre a numerosi plug-in per Art Effect, utili per generare effetti quali neon, glow, psycho e solar, segnaliamo Apdf, un porting da Unix di Derek B. Noonburg, con il quale si possono visualizzare i file .PDF v1.2 (ottimizzato per i vari processori 68k e PPC), e Deluxe Mandelbrot, dedicato agli appassionati del genere frattali. Tra le utility per il Workbench è disponibile WBBump, con il quale si possono visualizzare immagini all'interno di una finestra aperta sul Workbench, con il supporto dei datatype e dei sistemi grafici Picasso96 e CyberGFX. Come sempre diamo un'occhiata al cassetto delle patch, dove sono disponibili alcuni temi per Dopus, tra cui Batman e Star Wars,

Bella e spiritosa immagine/vignetta realizzata dal mitico Eric Schwartz.

Cut'n'Paste v3.4, sempre per Dopus (v5.5+) e i moduli per caricare e salvare le immagini in formato GIF, con ImageFX v4.x. Il drawer musica propone un convertitore di file IFF in Wav e soprattutto AmigaAMP, la versione per la nostra piattaforma di WinAmp, comprensivo anche di alcuni plug-in, con cui si possono ascoltare gli MP3. A questo proposito vi consigliamo di caricare quelli del gruppo The Soundwavers e di Bjorn Lynne. Tra i giochi si segnalano il demo di Imperator, Final Existence, con tanto di editor, ADoomed v1.1 (necessita di ADoom v1.2) e il datafile per Formula One Grand Prix della MicroProse, relativo alla stagione 1999 di Formula 1. Nell'area dedicata ai programmi per Internet, citiamo Web Design di Larry McGahey, con cui si possono realizzare pagine in HTML, e YAM Expansion v2.42, un programma con il quale vengono gestite le E-Mail dalla Mailing List di Aminet, ovvero consente di vedere i file scaricati in un'apposita GUI, selezionare quelli preferiti e quindi creare una FTP-Mail oppure uno script per Wget, un file batch per AmiFtp o una pagina HTML. Il programma è liberamente utilizzabile ed è stato compilato da Diego de Felice. Concludiamo la nostra prova con la segnalazione della sezione dedicata alla scena (Demo/Scena), con la solita raccolta di moduli musicali, immagini 3D, 2D e grafica ANSI. Le collezioni di icone sono come sempre numerose, debitamente suddivise nei "generi" Glowicons, MagicWB e Newicons, per le prime che abbiamo citato, vi consigliamo di dare uno sguardo a quelle denominate Sanny Arts.

Conclusioni

Uno dei pregi maggiori di Amy Resource è quello di proporre programmi immediatamente eseguibili, oltre ad una raffinata selezione di materiale per tutti gli usi e le esigenze, il volume 14 esalta queste caratteristiche e ne misura l'oramai appurata maturità, che tradotto in poche parole significa una reale opportunità per tutti gli utenti Amiga di migliorare il proprio sistema e arricchirlo di nuovi strumenti. I contributi del WoA e quello apportato dalle altre riviste in HTML, oltre ai mirror completi di prestigiose iniziative Amiga, permettono di conoscere persone e avvenimenti legati alla nostra piattaforma, una formula che non ha eguali e che ne contraddistingue l'originalità.

Scheda prodotto

Autore: Interactive
Distribuzione: Interactive
WWW: http://www.amyresource.it
Prezzo: 28.000 Lire

In prova

Extreme 1.50

di Andrea Favini

Come l'anno scorso, a Pianeta Amiga, il simpatico Paolo D'Urso della DarkAge ci ha consegnato l'ultima versione del loro programma destinato alla produzione video, Extreme. La casa di software italiana presso il proprio stand Empoli, presentava inoltre un CD di supporto, Extreme AddOn, di cui parleremo in seguito.

Il programma

Extreme è un applicativo in grado di generare effetti video tridimensionali in tempo reale adatti ad esempio come sfondi per videotitolazioni. Al momento l'unico modo di utilizzarli è tramite apparecchiature di mixaggio video, visto che il salvataggio diretto come animazione non è disponibile (solo un frame).

Per quanto riguarda le caratteristiche tecniche, Extreme è programmato totalmente in Assembler e contiene routine ottimizzate per ogni processore dallo 020 allo 060 in modo da ottenere le migliori prestazioni su ogni Amiga. Una caratteristica che lo rende interessante, è la possibilità di caricare texture esterne moltiplicando così il numero di effetti generabili. Nel pacchetto di base, formato da due dischetti, ne sono già presenti alcune, mentre per avere a disposizione una vasta scelta è possibile scaricare quelle regolarmente uploadate su Aminet oppure acquistare il sopracitato CD "Extreme AddOn", colmo di file di supporto.

La semplice interfaccia in perfetto stile Amiga.

Una texture all'opera: inquietante ma notevole.

Le novità rispetto alla versione precedente no sono molte, si tratta principalmente di ottimizzazioni e dell'aggiunta di qualche funzione come la possibilità di salvare un fotogramma dell'effetto generato. Il fatto che non abbia subito una grande evoluzione è dovuto principalmente ai numerosi progetti che i ragazzi della DarkAge hanno in cantiere (Tales From Heaven, per citarne uno). Gli effetti di base sono otto: Tunnel, Wave, Atmosfera, Pavimento, Acqua e RotaZoom. I nomi rispecchiano a grandi linee quello che è il risultato visivo; è inoltre possibile fare muovere la telecamera in vari modi potendo cambiare anche la velocità degli spostamenti. Tra i vari parametri modificabili troviamo poi anche la profondità e le coordinate del centro (queste solo per gli effetti a simmetria centrale).

Extreme è comunque un programma nato per chi fa videoproduzione a livello amatoriale, anche se le prestazioni sono certamente degne di un programma professionale. Destinato invece ai professionisti del settore è il fratello maggiore di Extreme, Supreme. Uscirà a novembre e rispetto al fratellino avrà molte succulente novità, a partire dal totale supporto PPC e DraCo, per poi citare quello per le schede RTG sia tramite CGX che Picasso96, nuovi effetti, supporto per normali texture iff (Extreme usa un formato proprietario), una GUI totalmente nuova e molti miglioramenti. In realtà anche con Extreme è possibile utilizzare immagini iff. Infatti, sul CD ADDON, oltre a più di 200 texture già pronte, ci sono programmi per la conversione di texture iff oltre a Bippy, tool per generare quelle proprietarie. Visto poi che rimaneva spazio sul CD, sono state inserite animazioni già pronte all'uso.

Nonostante l'hardware Amiga non si sia molto evoluto negli ultimi anni, un prodotto come Extreme è una prova tangente di come questo stesso sia nato bene e di

come non sia necessario fare indigestione di megahertz per ottenere risultati di notevole impatto visivo nel campo della grafica tridimensionale. La linfa vitale di una piattaforma che, pur avendo alle spalle una travagliata storia, continua a rimanere a galla, risiede nel capolavoro di ingegneria partorito nei primi anni ottanta e nell'atteggiamento onesto e costruttivo di programmatori i quali sanno sfruttare le risorse a loro disposizione, indirizzandosi il più possibile all'utente con una macchina di potenza medio-bassa. Questo atteggiamento si contrappone a quello, basato sulla scorretta politica di crearsi mercato a vicenda, di molti che programmando per i PC si affidano al fatto che tanto prima o poi l'utente sarà costretto a comprarsi un processore più veloce.

Che strano boing.

Tornando a noi, c'è da dire che nella documentazione abbiamo trovato scritto che alcuni patch di sistema potrebbero rallentare Extreme, ragion per cui sarebbe conveniente fare il boot senza startup-sequence e lanciare il programma subito dopo avere eseguito il SetPatch. A nostro parere, nonostante i numerosi patch con cui abbiamo fatto convivere il programma della DarkAge, non abbiamo avuto alcun problema di sorta, forse anche per lo 060 presente nel 4000 usato per la prova. Abbiamo inoltre riscontrato che anche la compatibilità con il sistema CyberGraphX v4 è ottima, infatti abbiamo lavorato a lungo su schermi aperti tramite una CV64/3D senza avere alcun fastidio.

Conclusioni

La prova non ha richiesto molto tempo, in quanto il programma si installa in poco tempo e risulta molto semplice da configurare ed usare. Le prestazioni sono eccellenti, visto che gli effetti vengono tranquillamente generati in tempo reale. Nell'attesa di poter provare Supreme, che visti i presupposti promette decisamente bene, possiamo affermare che nonostante non ci siano grosse novità rispetto alla precedente versione, Extreme è pur sempre un ottimo programma prezioso per chi vuole rendere originali le proprie videotitolazioni.

Scheda prodotto

Autore: Darkage Software
Distribuzione: Darkage Studio
Tel: 0347-7710333
WWW: http://www.idealia.net/darkage/studio

Tutorial

PageStream 3

Creiamo e stampiamo il nostro biglietto da visita

di Maurizio Bonomi

Con questo tutorial dovreste (il condizionale è d'obbligo quando si lavora con Amiga) essere in grado di produrre un impaginato valido per la stampa dei vostri biglietti da visita. Potete anche seguire le istruzioni e stampare con la vostra inkjet. Il montaggio su foglio A4 del vostro impaginato è un mestiere relativamente semplice. La soluzione inkjet è chiaramente molto più economica dell'uscita in pellicole, ma è sicuramente meno efficace e sicura.
Ma bando alle ciance... Partiamo con il tutorial.

1 Caricate Pagestream. Aperto il navigatore scegliete NEW. Impostate i valori come in figura. Una dimensione di 85 mm per 50 mm è standard e ben si adatta ai portafogli. Non è necessario specificare i margini che, solitamente, vengono usati per la composizione e l'impaginazione dei libri.

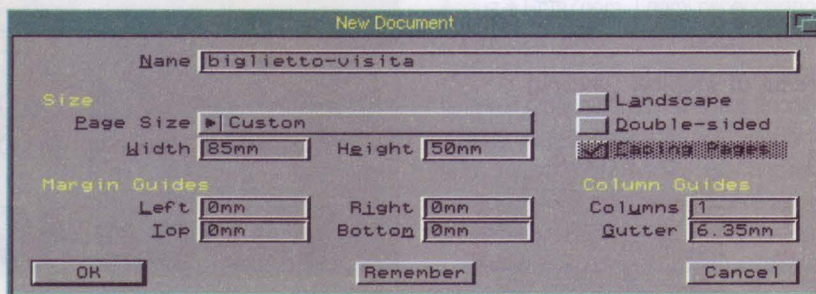



Figura 2

2 Ora create il vostro biglietto da visita. La creatività è importante, ma non vanno dimenticati parametri come la leggibilità e la semplicità. Biglietti da visita troppo colorati o "barocchi" sono spesso fastidiosi e sgradevoli per chi li riceve. Se, come in questo caso, volete aggiungere una banda colorata (in questo caso con un blu composto da 100 di Cyan e 80 di Magenta, abbassato al 40%) ricordatevi di allargarla al di fuori dei limiti della pagina. Siccome PS3 non vi permette di scrivere fuori dell'impaginato, dovrete prima creare il rettangolo all'interno e poi, aiutandosi con la palette delle misure (quella in basso) portare l'origine del rettangolo a –3 mm (coordinate –3, -3). Questa si chiama abbondanza ed evita che, in fase di taglio, compaia un sottile ma sgradevole filo bianco. La scelta del carattere è importante; in questo caso ho usato un Triplex Bold per il nome, un AvantGarde per il titolo e uno Shannon light per l'indirizzo. E' bene quindi usare caratteri graziati o a bastone, evitando di miscelarli.

Figura 1

3 Come vedete in figura, con l'aiuto della palette delle dimensioni, è possibile creare effetti di distorsione ai caratteri che conferiscono dinamismo e leggerezza alla composizione.

Questa palette, spesso poco usata, è lo strumento più importante di PS3, e permette di modificare tutti gli elementi dell'impaginato con precisione e sicurezza.

Figura 3

Figura 5

4 Salvate il lavoro. Se lo schermo vi si riempie di "sporcizie" premete F10 in modo da forzare un refresh dello schermo. Per visualizzare un'anteprima del lavoro bisogna spegnere tutte le griglie e i segni di controllo. Per spegnere la griglia

Figura 4

premere SHIFT-CONTROL-G, per spegnere i frame bisogna (purtroppo) accedere alle preferenze, selezionare la voce VIEW e spegnere i COLUMN OUTLINE. Però in questo modo siamo in grado di avere un "colpo d'occhio" sicuramente WYSIWYG sul nostro lavoro.

5 Prepariamo il file per la stampa. Tutti i service di stampa possiedono dei Macintosh, e l'unico modo per comunicare con loro è creare un file PostScript. Se è possibile possiamo informarci sulla marca dell'unità di stampa utilizzata (per esempio, che tipo di fotounità dispone il service). In questo caso la creazione del file di PRE-PRESS (così viene chiamato) è notevolmente più sicura e facile. Nel mio caso l'uscita delle pellicole avviene su una fotounità compatibile APPLE LASERWRITER. Aprite PRINT-SETUP dal menù FILE. Selezionate TYPE: POSTSCRIPT e attivate la voce PPD. Se conoscete (come nel mio caso) il modello di stampante ma non avete il PPD potete richiederlo al service (occupa poco più di 20 Kb), altrimenti scegliete GENERAL. Quest'ultimo è l'Adobe Default Printer e dovrebbe andare bene per la maggior parte delle stampanti a separazione (cioè che producono le 4 pellicole separate). Lasciate il valore di Screen com'è. Alla voce FONT UNLOAD selezionate UNLIMITED in modo che tutti i caratteri che avete usato vengano caricati all'interno del file PostScript. Selezionate EPS DISK FILE a fianco della voce SEND TO e confermate.

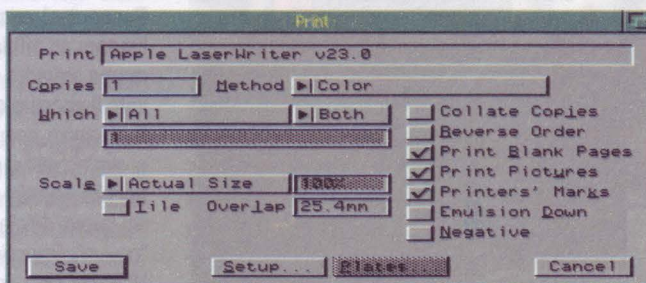
6 Premete AMIGA-P per aprire la finestra di dialogo della stampa. Alla voce METHOD scegliete COLOR. Accendete l'opzione PRINTERS' MARKS. Lasciate gli altri valori così come sono. Fatto questo premete SAVE in modo da avviare la creazione del file EPS. Salvate il documento e uscite dal programma. Formattate un floppy in formato PC e scriveteci il file (con estensione .EPS). Una volta portato dal service è bene sapere alcune cose: non tutti i programmi sono in grado di aprire i file EPS di PS3. Solitamente Adobe Illustrator riesce a convertirli in un formato più compatibile. Se il service è in grado di farlo, spesso il problema si risolve scrivendo il file EPS direttamente nella coda di stampa della fotounità, che tramite interprete PostScript, provvederà alla stampa delle selezioni. In Amiga potete verificare la bontà dell'EPS prodotto tramite GHOSTSCRIPT che, solitamente, riesce a leggere qualsiasi tipo di file PostScript. Se poi volete essere supersicuri (e se siete capaci) potete far convertire a GHOSTSCRIPT il vostro file EPS in file PDF (Portable Document Format). Questo formato è una garanzia totale. Tutti i computer sono in grado di aprire e stampare file PDF.

Buon lavoro e buona fortuna.

Figura 6

A colloquio con...

Pietro Ghizzoni

di Paolo Pettinato

D. Salve Pietro! Una breve presentazione...

R. Sono utente Amiga di vecchia data (1989), e da allora coltivo con passione il mio interesse per la programmazione. Sono uno di quelli che programma per 10 anni senza mai rilasciare qualcosa pubblicamente. Unica eccezione fu un Sample ripper (Sgrab.. ovviamenete scritto in Amos) che fu recensito nella rubrica Talent Scout di TGM.... guadagnai il Talent Star... promettevo già bene.

D. Bah, non credevo che regalassero i voti in TGM! In cosa consiste il tuo progetto?

R. Ridare nuova vita ad Amos e supporto agli utenti. Dopo l'abbandono dello sviluppo da parte di EuroPress, per Amos cominciò un lento ed inevitabile declino, dovuto principalmente al mancato supporto del sistema operativo. Il mio progetto mira a colmare questa lacuna dando ad Amos la possibilità di creare applicazioni perfettamente OS friendly. Per quanto riguarda il supporto per gli utenti è stato allestito un sito web per il supporto del linguaggio, un sito ftp per l'upload e scambio programmi, una mailing list dedicata, un web ring dedicato ai siti Amos on-line, e un newsgroup dedicato.

D. Quante persone partecipano al progetto?

R. In tutto siamo in sette: Pietro Ghizzoni, Chris Hodges, Brice Fromentin, Peter Cahill, Andrew Kellet, Rune J.Keller, Jens Van Petersen.

D. Perché proprio Amos? Cosa distingue Amos dagli altri linguaggi?

R. Ciò che distingue Amos dagli altri è l'immediatezza del risultato. I tempi di programmazione e debug sono notevolmente ridotti rispetto ad un qualsiasi altro linguaggio, anche grazie all'ottimo ambiente di sviluppo. Di facile apprendimento, Amos risulta essere un ottimo linguaggio aperto al vasto pubblico desideroso di creare qualcosa, pur non avendo particolari esperienze di programmazione.

D. Ricreare Amos... Un progetto ambizioso, in cui non molti hanno sperato. Raccontaci come hai fatto a convincere l'autore ad affidarvi i sorgenti e a radunare una squadra di esperti capaci di rinnovare il vecchio codice...

R. Ricreare non è il termine più corretto, il nostro obbiettivo è quello di migliorarne le funzionalità. Riuscire ad ottenere i sorgenti è stato un lavoro difficile... Ho dovuto tartassare il "povero" Francois Lionet (l'autore originario NdR) per circa un anno prima di poterli ottenere. Ho dovuto ottenere il permesso della EuroPress, il benestare del gruppo ClickTeam, e infine il via libera di Francois. Tutto questo è stato ottenuto grazie alla mia perseveranza e al dozziliardo di e-mail spedite in mezzo mondo! Infine sono riuscito a ottenere i sorgenti (gratuitamente), firmando un NDA (non-disclosure agreement).

Organizzare il development team non è stato poi così difficile... Non è stato un problema trovare valenti programmatori Amos ansiosi di aggiornare il nostro amato linguaggio. L'Amos Development Group è composto da: Pietro Ghizzoni, Chris Hodges, Brice Fromentin, Peter Cahill, Andrew Kellet e Rune J.Keller.

D. Quali sono state le principali difficoltà tecniche? E come le avete superate?

R. Essenzialmente le difficoltà tecniche si riducono ad una sola... Il funzionamento interno di Amos si basa ancora su stili e concetti di programmazione legati all'OS 1.3, e ciò comporta diversi problemi qualora si voglia integrare Amos con le nuove funzioni e standard introdotti con le successive versioni di AmigaOS (in particolar modo la 3.x), ad esempio il supporto per schermi RTG e il Display DataBase di sistema. Dopo un'approfondita analisi dei sorgenti e lunga discussione abbiamo scelto quella che era l'unica soluzione accettabile per garantire ad Amos una nuova chance nel campo della programmazione, cioè espanderne le funzionalità attraverso NUOVE estensioni di comandi realizzate secondo gli attuali standard. Tentare di aggiornare il codice originale sarebbe stato un lavoro mastodontico, vicino alla quasi completa riscrittura dei sorgenti (e stiamo parlando di oltre 3MB di sorgenti ASM!). Le nuove funzioni introdotte grazie alle nostre estensioni offrono un completo supporto del sistema operativo, permettendo così la creazione di applicazioni perfettamente OS friendly.

D. Uao! Scusa l'ignoranza, ma come è possibile "innestare" queste innovative caratteristiche su una struttura sclerotica e vecchia risalente all'1.3? Nemmeno

Il nuovo logo della nuova distribuzione AMOSPro Phoenix Version.

Il logo del sito di supporto ad Amos: http://members.xoom.com/AmosFactory.

AmiGate al lavoro. Il primo programma a sfruttare appieno le nuove potenzialità di Amos (come il collegamento ad Internet).

Microsoft ci sarebbe riuscita (o quasi...)! Avete coperto il programma di patch?

R. Niente di tutto questo... il segreto sta nel fatto che le nostre estensioni non utilizzano le funzioni messe a disposizione dal kernel interno di Amos, ma ne utilizzano uno proprio più ottimizzato ed OS friendly.

D. Uhm, interessante. Cosa ammiri di più del modo in cui è stato programmato Amós?

R. Non voglio scendere in dettagli tecnici, comunque il particolare più degno di nota è la modularità con cui vengono gestite le estensioni di comandi. Grazie a questa importante caratteristica è stato possibile realizzare il nostro progetto. Sempre su questo fattore si basano le FD Extensions.

D. Ah, quante sigle. Che cavolo sono queste FD Extensions, e che vantaggi offrono?

R. Le estensioni FD sono una delle chicche del nostro upgrade... ora grazie ad un apposito tool è possibile creare estensioni che offrano tutte le funzioni descritte nei file .fd di una qualsiasi libreria. Un esempio chiarirà meglio il concetto... utilizzando le vecchie funzioni messe a disposizione da Amos se io volessi chiamare la funzione LoadView() della graphics.library dovrei procedere cosi: Areg(0)=MYVIEW : A=GfxCall(-210).

Questo metodo comporta diversi svantaggi, quali il conoscere i registri utilizzati, l'offset della funzione, ecc. Creando una FD Extension ad hoc che comprenda anche le funzioni della graphics.library il tutto si traduce in: A=Lvo LoadView(MYVIEW).

Molto meglio, vero? Prima di tutto, le funzioni mantengono il loro nome originale, il valore ai registri viene passato in-line, e la leggibilità del sorgente aumenta notevolmente. In questo modo potrete integrare ad Amos le funzioni di qual si voglia libreria garantendovi così massima libertà di programmazione.

D. Grazie a voi, Amos (che originariamente non supportava nemmeno l'AGA) ora permette un facile accesso ad Internet... Cosa in concreto sarà possibile fare e come questa caratteristica influenzerà le qualità delle applicazioni?

R. Il nuovo set di istruzioni per l'accesso alla rete offre una completa gestione asincrona dei dati, nonché la possibilità di gestire funzioni server sul proprio sistema. Ad esempio creare videogiochi utilizzabili via internet (come Quake) non sarà più un privilegio per pochi. Io spero che questa nuova opportunità porti una ventata d'aria fresca nel panorama software Amos, dato che le possibilità offerte dalla rete sono numerose. Il mio progetto AmiGate vuole essere il promotore di questa next generation... vedremo!

D. Dai, non fare il misterioso!! Cosa è e cosa fa questo AmiGate? E' un progetto commerciale? Cosa lo rende così innovativo? Goditi questi 20 secondi di pubblicità!

R. AmiGate sarà il primo programma Amos che sfrutterà le nuovo caratteristiche offerte dal nostro lavoro, dimostrando a tutti che la creazione di software di buon livello ed OS friendly è possibile. Tutti i detrattori di AMOS dovranno ricredersi!

Si tratta di una nuova utility che offre un completo ed agevole accesso a TUTTI i servizi messi a disposizione dai siti Aminet. Attualmente per sfruttarli dovete ricorrere a programmi diversi... ad esempio un web browser per una navigazione confortevole, un client FTP per l'upload ed un client di posta elettronica se volete esprimere un voto per un certo programma o iscrivervi alla mailing-list. Ora tutto questo non serve più, poiché le funzioni di FTP,HTTP, e SMTP (e-mail) sono inglobate in un unico programma specificatamente creato per l'accesso ad Aminet... ed ovviamente stiamo parlando di... AmiGate (The Aminet Gateway!). Molta gente (credetemi) ancora non sa come e dove fare l'upload di un proprio programma, o come ottenere le Aminet charts o altro ancora... tutto questo viene risolto in modo automatico ed intuitivo dal programma. AmiGate sarà rilasciato come shareware.

D. Ok, una recensione non te la toglie nessuno. Tornando al topic: tutte queste aggiunte non pregiudicheranno il peculiare punto di forza di Amos: l'intuività?

R. Ho seguito lo sviluppo di AMOS fin dalle sue prime versioni, e ho ben chiara la sua filosofia di funzionamento... Filosofia che è stata tramandata in pieno alle nuove funzioni aggiunte. Tuttavia questa volta anche l'utente più evoluto è stato preso in considerazione, e troverà a sua disposizione anche funzioni di più basso livello che gli permetteranno una più diretta gestione delle risorse.

D. Un'interessante novità. Chi scriverà la documentazione? Sarà disponibile un compilatore?

R. La documentazione è scritta dagli stessi autori delle estensioni. La nuova distribuzione è completa anche di compilatore.

D. Amos versus Visual Basic... E' possibile che uno sparuto gruppo di programmatori non pagati realizzi un linguaggio (non Open Source) più potente, flessibile e intuitivo di una multinazionale con decine di programmatori e psicologi pluripagati?

R. Può essere... Il problema del Visual Basic è che ormai la sua origine di linguaggio Basic è stata profondamente denaturata, pregiudicando così quella che ne è la caratteristica principale: la semplicità d'uso. Il divario esistente tra gli utenti ed i programmatori pluripagati fa sì che questa lacuna si accentui sempre più... Noi abbiamo un contatto diretto con gli utenti che ci permette di offrire un prodotto calibrato sulle loro esigenze ed esperienze. Questo è il segreto che permette ad Amos di mantenere nel tempo la sua caratteristica principale: l'intuitività!

D. Perché non rilasciare le vostre estensioni come Open Source?

R. Perché allo stato attuale delle cose non è possibile organizzare un gruppo di persone che gestisca efficacemente lo sviluppo Open Source del nostro codice. Se tutti cominciassero a modificare questo e quello rilasciando il proprio lavoro sarebbe il caos... Bisogna gestirle queste cose, ma purtroppo mancano le risorse umane ed il tempo per coordinare il complesso lavoro che il progetto richiederebbe.

D. Se il progetto IWIN non si rivelerà una bufala (non c'è molto da fidarsi, in effetti...), saranno supportarti DVD,TNT2, e via discorrendo?

R. Se il supporto per gli sviluppatori sarà adeguato puoi contarci... però prima devo comprarmene uno!

Le novità di AMOS

Amos è ora in grado di supportare:

- Intuition;
- *GadTools & GadTools Box;*
- RTG gfx;
- BOOPSI Object;
- Localizzazione;
- Dos, Exec, ecc;
- Internet;
- Gestione semplificata di appicon, appwindow, notifica dos, interazione delle GUI, localizzazione, iconificazione, e così via...
- Supporto per tag list, exec list, ecc;
- eXtra Fast Animation (XFA). (Il buon Michele Puccini sarà contento, NdR);
- Nuovi e veloci comandi grafici, ed esoteriche funzioni come supporto per chunky to planar, fire effect, shade bobs e pixels!, splinters, ecc. per i vostri videogiochi;
- Supporto di diversi formati musicali;
- Supporto database.... formato file .dbf;
- Supporto dei file .fd! E' ora possibile integrare in pochi secondi le funzioni di una qualsiasi libreria grazie ai file .fd, permettendo così ai più smaliziati programmatori AMOS di accedere in modo comodo e veloce a le risorse di loro interesse.

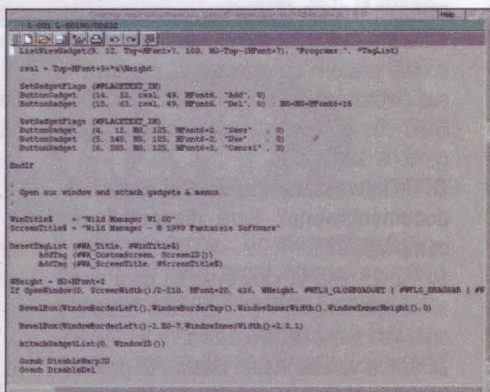
host contacted

di Maurizio Bonomi

Il mondo Amiga è veramente qualcosa di irripetibile! Lo posso affermare con certezza, non credo che nella storia dell'informatica esista o sia esistito un altro computer resistente a fallimenti, bancarotte, investimenti azzardati e a quanto di più disastroso possa capitare ad un'azienda. Amiga le ha proprio viste tutte... e nonostante tutto è ancora qui che "pulsa" sulle nostre scrivanie. Nel frattempo Sinclair, Atari e Acorn sono morti e defunti, trascinati e travolti dai crolli delle rispettive case madri. Tutto ciò come viene dimostrato? Basta solo dare un'occhiata ad Aminet che con il gigantesco archivio (detiene ancora questo primato) distribuisce linfa vitale ogni settimana e tiene attiva Amiga nel suo elemento più importante; il software. Eccovi, quindi, le più succose novità del mese. Ne approfitto per ricordarvi che il software qui elencato lo potete trovare sul CD allegato.

Aminet: novità Settembrine

Incominciamo subito con una novità abbastanza particolare, che dovrebbe accontentare i cosiddetti "programmatori-nostalgici". Pure-Basic è nuovo linguaggio di programmazione ad "alto livello", basato quasi interamente sui concetti, sulle regole e sulla tecnologia del BASIC. Pure-Basic assicura una buona compatibilità con qualsiasi altro compilatore Basic, indipendemente dal tipo di computer che lo ospita. L'apprendimento di questo linguaggio è facile e veloce (da qui la parola BASIC) come tutti gli altri tipi di Basic. Questo linguaggio è stato creato sostanzialmente per i "novizi", e per fornire una veloce ed essenziale metodologia didattica per l'apprendimento delle tecniche di programmazione. Questo software è stato sviluppato per l'Amiga con l'ambiente Amiga in mente. I programmatori di Pure-Basic hanno dedicato particolare cura nella sua realizzazione con il principale intento di produrre un veloce, affidabile e amichevole linguaggio di programmazione. Il rispetto delle direttive e delle regole del SO di Amiga è stato uno dei focus che gli autori si sono imposti; non è infatti possibile "hackerare" il sistema con il set di comandi fornito da Pure-Basic. Naturalmente nulla impedisce il programmatore più scafato, di agire tramite Assembler per addentrarsi nel "core" del sistema e dell'hardware di Amiga. La sintassi di Pure-Basic è decisamente facile, ma le possibilità di programmazione sono enormi in quanto alcune funzioni "avanzate" (tipiche di altri linguaggi come il C e l'AmigaE) sono state aggiunte al command-set di Pure-Basic, in modo da potenziare ed estendere le capacità del Basic. Funzioni come puntatori, strutture, procedure, liste-dinamiche o linkate, permettono di creare programmi efficienti e ottimizzati. Finalmente, Pure-Basic supporta i processori 680x0 (68060 incluso) e, parzialmente, anche i PowerPC! Il processore PowerPC non è pienamente supportato, in quanto il team di Pure-Basic non possiede ancora una scheda PowerUp su cui concludere e testare il modulo di compilazione. Il codice 68000 che si ottiene con questo compilatore è estremamente compatto e ottimizzato, quasi quanto uno prodotto da un compilatore C.

Pure-Basic: le opzioni del compilatore.

Pure-Basic: una sessione di lavoro con GoldEd. Guardate che strano BASIC...

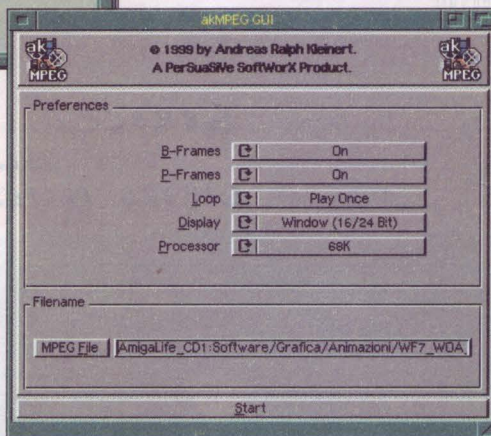
Queste sono le caratteristiche principali di Pure-Basic:

- ✓ CPU 68000 e 680x0 supportate (PowerPC in corso);
- ✓ Matrici, dynamic list linked, strutture, puntatori e definizioni di variabile;
- ✓ Tipi supportati: Byte (8 bit), Word (16 bit), Long (32) e personalizzato (tramite struttura);
- ✓ Numeri costanti, binari ed esadecimali supportati;
- ✓ Expression-reducer;
- ✓ Standard aritmetici supportati (rispetto dei segni e delle parentesi incluso): +, -, /, *, e, o, lsl, asl, lsr, asr;
- ✓ Compilazione di circa 30.000 linee/min. su un 68030/50 (con PoolMem installato);
- ✓ Standard BASIC keyword: If-Else-EndIf, Repeat-Until...
- ✓ Librerie esterne supportate per manipolare facilmente oggetti come IFF immagini, schermi, finestre, gadget...
- ✓ Strutture e file di costanti precompilati per compilazioni superveloci;
- ✓ Debugger on-line;
- ✓ Compilatore CLI configurabile;
- ✓ Sistema amichevole, facile da installare e costantemente aggiornato.

Le prove che ho effettuato dimostrano sostanzialmente che Pure-Basic può essere un buon ambiente di sviluppo, soprattutto se il supporto per PowerPC venisse completato. Questo non potrebbe che giovare alla comunità RISC Amighista che, spesso, lamenta la scarsità di strumenti di sviluppo su PPC (se si esclude StormC).

Contatti: Fantaisie Software
alphasnd@sdv.fr
Home page:
http://www.citeweb.net/fantaisi/

A lato, le Glow-Icons. Look colorato e gradevolissimo...

In basso, la finestra di impostazione di akMPEG. Come vedete il look è quello di tutte le utility ak.

Per i patiti di Playstation, MCCONTROL può tornare utile... Questo programmino legge, edita e scrive le memory-card della super-console di SONY. MCCONTROL supporta tutti i formati della Playstation (MCD, GME, VGS, PSX e MEM), possiede il supporto per il Drag & Drop, è estremamente veloce nella lettura e permette di convertire i dati dei giochi. I tool di contorno per questa console sono sempre più numerosi e completi... ora attendiamo che qualcuno o qualcosa sia in grado di "regalarci" il tanto sospirato emulatore di PSX (come Virtual Game Machine dei PowerMac).

Contatti: Guido Mersmann
geit@studST.FH-Muenster.de

Dopo l'annuncio e la successiva presentazione dell'OS 3.5 (avvenuta anche a Pianeta Amiga 99), le GlowIcons stanno rafforzando la propria posizione di leadership nel settore delle icone per il Workbench. Questo set di icone che, a mio avviso, è disegnato 10 volte meglio sia di Magic Workbench sia di NewIcons, sfrutta la nuova palette estesa di OS3.5 per fornire un nuovo look al Workbench. PS-GLOWICONS è una grossa raccolta (1.1 MByte di archivio compresso) di icone per il nostro Workbench. I patiti per i WB super-colorati, gli utenti di Scalos o di Opus sono sicuramente il target principale di queste raccolte, che spesso richiedono la presenza sia del motore NewIcons v4, sia di un processore "pompato" che di un device grafico diverso dal sottosviluppato AGA.

Contatti:
Thomas Peterseim e Marco Schärfchen
Sanny-Arts@T-Online.de

A proposito di device grafici veloci... ecco un software per i fortunati possessori di schede grafiche accelerate. AKMPEG è un programma che è stato progettato per visualizzare animazioni MPEG su sistemi CyberGfx o compatibili, con 68030 o superiore. E' raccomandato almeno un 68030-50 oppure (meglio ancora) un 68040-25. Disponibile anche una versione PPC. AkMPEG permette molti modi di replay delle animazioni:

- ✔ In una finestra PiP su qualsiasi schermo CyberGfx (richiede cgxvideo.library e una scheda grafica con il supporto per il PiP);
- ✔ In una normale finestra su qualsiasi schermo a 16/24 bit (sempre CyberGfx);
- ✔ Su uno schermo a 16/24 bit CyberGfx (tramite auto-selezione);
- ✔ Su uno schermo a 8 bit AGA o CyberGfx (richiede OS 3.1).

Nota: gli MPEG con traccia audio non sono ancora supportati. Il programma sfrutta alcuni trucchetti abbastanza efficaci per accelerare la visualizzazione degli Mpeg anche su sistemi poco "dotati". Uno di questi ricorda un po' la modalità skip-lines di DOOM e consiste nel "saltare" la visualizzazione delle linee dispari (in questo caso quelle verticali). In questo modo akMPEG riesce a guadagnare qualche FpS anche su macchine con 68030. Sul mio B2000 con 68060-50 e PicassoIV il programma è riuscito a visualizzare più di 10 FpS (grazie anche alla compatibilità con il modo PiP della Picasso). Il programma promette più di 50 FpS su macchine PPC (almeno a 150 mhz) grazie al modulo esterno e al supporto delle librerie ppc PowerUp. Dunque, il sistema ideale consigliato da akMPEG è un A4000 con PPC a 150 Mhz (604) e BVisionPPC... Una sciocchezzuola, insomma!

Contatti: Andreas Ralph Kleinert
Home page: **http://www.ar-kleinert.de**

Rimanendo nel settore delle animazioni vi segnalerei anche l'uscita di AMP (da non confondere con AmigaAMP, il player di file audio MP3), uno nuovo player di animazioni AVI, FLI, FLIC, QT (QuickTime) e MPEG, per Warp OS. Questo tool promette di superare di ben 4 volte le prestazioni di IsisPPC (il player di Phase5) e aggiunge anche il supporto del suono (al contrario di akMPEG). L'hardware minimo è sicuramente meno pomposo (forse grazie anche alle ottime librerie WarpOS); basta un 1200 con scheda PPC e 16 Mb di RAM. Richiesta la presenza della versione 4.0 di WarpOS e di un sottosistema grafico CGX3 compatibile.

Contatti: Mathias Roslund
amp@amidog.com

In chiusura segnalo l'uscita degli upgrade degli altri 3 moduli datatype della serie AK; akJFIF, akPNG, akTIFF (vedi akMPEG).

Nel frattempo (poco prima di concludere questo articolo) VaporWare ha aggiornato alcuni dei suoi client-tool per Internet, tra cui AmIRC e Contact Manager. Visitate il loro sito per reperire informazioni più dettagliate...

Contatti: Vaporware
Home page: **www.vapor.com**

Conclusioni di rito

"Piatto ricco, mi ci ficco". Un mese soddisfacente, questo settembre di fine millennio. Se leviamo i soliti black-out del mirror Aminet di Paderborn (che oramai non ci sorprendono) e qualche mazzata arrivata da Gateway (anche qui il solito menù; licenziati, smentite e "ci eravamo sbagliati, scusate"), non c'è di che lamentarsi. Il software c'è, la macchina, nonostante l'età, funziona ancora bene, il 3.5 sta per uscire (o al momento di leggere queste pagine è già sulla vostra scrivania) e Aminet è sempre lì, arzilla e ricca. Che cosa chiediamo di più? Beh, tante tante cose... Speriamo che qualcuno o qualcosa, prima o poi, sia in grado di accontentarci, una volta per tutte. E che la smettessero di prenderci una volta per tutte...

Questionario Enigma AMIGA Life

Ritaglia questa pagina (o fotocopiala) e inviala a: Pluricom Questionario Amiga Life - Viale Ettore Franceschini,73 - 00155 Roma
Alternativamente, è possibile inviarla per fax, al numero 0643219302, o via posta elettronica, all'indirizzo amigalife@pluricom.it.
Pluricom utilizzerà i seguenti dati nel pieno rispetto della legge 675/96; l'utente potrà in ogni momento consultare, modificare, opporsi o far cancellare i suoi dati, contattando direttamente Pluricom.

I tuoi dati:

Nome: ALESSANDRO *Cognome:* GERELLI
Indirizzo: V. ARATA 18 *Telefono:* 0523 458830
E-mail: A.GERELLI@AGONET.IT *Professione:* LIBERO PROFESSIONISTA (SYS ADMIN)

Quale modello di Amiga possiedi?
- 500 ☒
- 600 ☐
- 1200 ☐
- 2000 ☒
- 3000 ☐
- 4000 ☒
- Altro: CD32, A1000, 3 A500

Processore:
- 68000/010 ☒
- 68020 ☒
- 68030 ☐
- 68040 ☒
- 68060 ☐
- PowerPC ☐

Memoria (in MB):
- Da 1 a 2 ☐
- Da 3 a 8 ☐
- Da 9 a 16 ☐
- Da 17 a 32 ☐
- Più di 32 ☒

Scheda grafica:
- Nessuna ☐
- Picasso II ☐
- Picasso IV ☒
- CyberVision ☐
- Altra:

Modem:
- Nessuno ☐
- 14.4 ☐
- 28.8/33.6 ☐
- 56.6 ☒
- ISDN ☐

Accessori:
- Scandoubler ☐
- Ethernet ☒
- Scheda Audio ☐
- ZIP ☒
- Genlock ☒
- Stampante ☒
- Scanner ☒
- CD-ROM ☒
- Altro: MASTERIZZATORE

Da quanto tempo usi Amiga?
- Da meno di 2 anni ☐
- Da 2 a 4 anni ☐
- Da 5 a 8 anni ☐
- Da 9 a 12 anni ☐
- Da più di 12 anni ☒

Possiedi anche un:
- Altro Amiga ☐
- Macintosh ☐
- PC Windows ☒
- PC Linux ☒

Utilizzi Amiga prevalentemente per:
- Lavoro ☐
- Hobby ☒

In quali attività?
- Grafica ☒
- Musica ☐
- Internet ☒
- Desktop Video ☒
- Desktop Publishing ☐
- Videogiochi ☐
- Altro:

Da quanto leggi EAR/EAL?
EAR UNA DECINA DI NUMERI
EAL DAL 105

Compri Amiga Life:
- Tutti i mesi ☒
- Spesso ☐
- Saltuariamente ☐

La nuova veste grafica è:
- Ottima ☐
- Carina ☐
- Migliorabile ☒
- Brutta ☐

Se leggevi EAR prima, cosa ne pensi del passaggio da Enigma Amiga Run ad Amiga Life:
- La rivista ne ha giovato moltissimo ☒
- Finalmente una rivista che soddisfa tutte le mie esigenze ☐
- Una buona premessa per i prossimi numeri ☐
- C'è ancora da lavorarci su ☐
- Preferivo com'era prima ☐
- Indifferente ☐

Quali altre pubblicazioni di informatica leggi?
MC BYTE ITALIA

Trovi Amiga Life in edicola:
- Facilmente ☐
- Difficilmente ☒
- Mai ☐

In quale edicola compri Amiga Life? (scrivi l'indirizzo)
PUBLICO PASSEGGIO (PC)

Ti abboneresti ad Amiga Life?
- Sono già abbonato ☐
- Sì ☐
- Solo se la rivista non arrivasse in ritardo ☒
- Solo se venisse venduta solo su abbonamento ☐
- Solo se venisse spedita via corriere ☐
- Solo se ci fosse un omaggio ☐
- No ☐

Scrivi i tuoi commenti:
IN BOCCA AL LUPO..... CREPI !!! ;-)

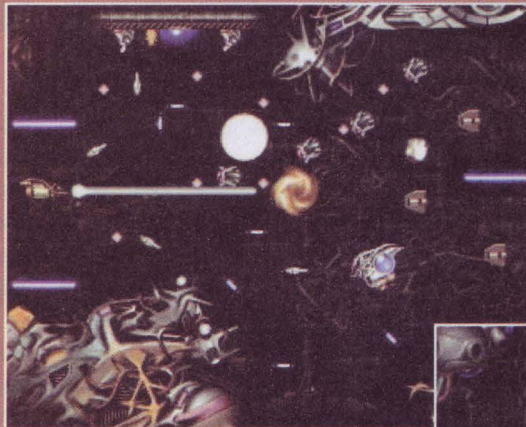
Esprimi una preferenza sulle rubriche di Amiga Life, da 1 (più basso) a 10 (più alto): (valore cerchiato tra parentesi)

Rubrica										
Posta	1	2	3	4	5	6	(7)	8	9	10
Il Tecnico Risponde	1	2	3	4	5	6	7	(8)	9	10
News	1	2	3	4	5	6	(7)	8	9	10
Amiga Diario di Bordo	1	2	3	(4)	5	6	7	8	9	10
Speciali	1	2	3	4	5	6	(7)	8	9	10
Reportage	1	2	3	4	5	6	7	(8)	9	10
Anteprime	1	2	3	4	5	6	7	(8)	9	10
Recensioni	1	2	3	4	5	6	(7)	8	9	10
AmigaDev	1	2	3	4	5	6	7	(8)	9	10
Tutorial	1	2	3	4	5	6	(7)	8	9	10
Interviste	1	2	3	4	5	(6)	7	8	9	10
Host contacted	1	2	3	4	5	(6)	7	8	9	10
Giochi	1	2	3	4	5	(6)	7	8	9	10
L'angolo dell'emulazione	1	2	3	4	(5)	6	7	8	9	10

Saranno tutte le schifezze che mangio, sarà l'abbuffata in compagnia il sabato sera a Pianeta Amiga, sarà la fase dello sviluppo, fatto sta che questo mese sono ingrassato di ben una pagina! Se quindi il mese scorso ero perseguitato dalla nonnina della candeggina, questo mese sono alle prese con Ponciarello dei Chips ed il suo "Reduce Fat Slim": si salvi chi può!

T - Zero

di Nicola Morocutti

Iniziamo subito alla grandissima con l'attesissima recensione dell'ennesimo capolavoro annunciato dei Click BOOM (programmato, come ben sappiamo, da un team italiano... anche se i Click BOOM per contratto impediscono agli autori di dichiarare che il gioco è loro, assurdo!). Come penso tutti voi sapppiate, si tratta di uno shoot'em up a scorrimento orizzontale (di cui avevamo seguito lo sviluppo sulle pagine di EAR) che ha saputo, di mese in mese, crescere fino a diventare uno tra i migliori giochi usciti negli ultimi tempi per Amiga, e uno tra i migliori di tutti i tempi nel suo genere su qualsiasi piattaforma. Non corriamo troppo però e, andando con il solito ordine, cominciamo a parlare più diffusamente di questo titolo. T-Zer0 si presenta in una custodia da CD ricca di illustrazioni con tanto di manualetto stampato al seguito, in cui sono incluse le istruzioni di gioco ed installazione oltre che la storia che fa da background alle nostre vicende. Tralasciamo comunque questo aspetto esteriore, inseriamo il CD nel lettore e facciamo partire l'installer. La prima cosa che salta all'occhio è la possibilità di personalizzare totalmente l'installazione che può occupare dai 38k ai 250MB, permetendo così di far girare tutto da CD o di lasciare su CD le sole tracce audio. Visto che sono impaziente partiamo con l'installazione minima, ecco l'icona sull'hard disk, prima della partenza un piccolo controllo all'utility di setup del sonoro da CD, poi un doppio clic e via!

In alto, esplosioni e frenesia in T-Zer0.

A lato, uno splendido effetto acqua.

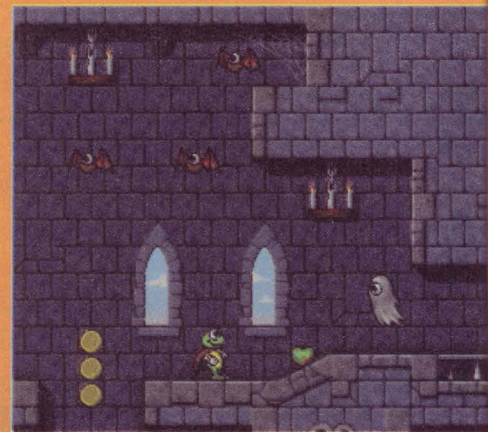
In basso, uno dei livelli avanzati con look tecnologico.

Dopo pochi istanti ecco apparire l'intro, il povero astronauta in primo piano si trova faccia a faccia con una spettacolare esplosione, che poi porterà alla narrazione da parte della solita voce femminile fuori campo (la mia amica Sofia Tsiotsikas) della trama del gioco, accompagnata da altre spettacolari immagini. Dopo questo arriva la vera introduzione animata, totalmente renderizzata e di grandissimo impatto, decisamente ottima. Terminato anche questo lungo spezzone ci troviamo nel menù delle opzioni, veramente bello a vedersi e con una marea di impostazioni possibili. Si parte dal modo arcade o story per arrivare al numero di giocatori, al colore delle trasparenze, all'ambientazione hi-tech o arcade, al volume degli effetti e moltissime altre opzioni selezionabili. Passiamo oltre, comunque impressionati, e facciamo

partire il gioco vero e proprio.

Dopo la scelta dell'astronave, grazie ad un comodo e spettacolare menù (con tanto di navette renderizzate rotanti, voce narrante che ne descrive le caratteristiche e musica di sottofondo che cambia a seconda della nave scelta), siamo catapultati nel gioco vero e proprio. E' subito da notare come lo stile, la musica e per certi aspetti la grafica della partita cambi notevolmente se si sceglie il modo arcade o quello hi-tech. Nel primo, infatti, avremo bonus sotto forma di simpatici fruttini ed una musica rock mentre nel secondo modo avremo uno stile più tecnologico con tanto di musica e bonus in stile. Oltre a ciò, scegliendo le modalità story o arcade lo svolgimento della trama ed il susseguirsi dei livelli sarà diverso, presentando praticamente due giochi diversi in uno! Passando alla grafica lo sbigottimento è totale, sinceramente non ricordo un livello di dettaglio così maniacale in nessun gioco del genere, con piccoli tocchi di classe sparsi per il livello (come le bellissime forme bio-meccaniche o i fondali animati, che ci accompagnano per tutta l'azione). Se quindi i livelli sono disegnati con una maestria elevatissima, lo stesso vale anche per i vari sprite animati stupendamente e dal design vario e accattivante. Ottimi gli effetti speciali disseminati qua e là, come gli effetti trasparenza veramente impressionanti o le ottime esplosioni che danno un tocco di spettacolarità in più a un gioco già di per sé molto accattivante. Il lato musicale è composto da una serie di tracce audio che vanno a mixarsi con gli effetti sonori (a questo proposito va segnalato che è stata rilasciata una patch sul sito dei Click BOOM per correggere un piccolo difetto nella gestione dei CD IDE). Da notare, come avevo già accennato in precedenza, che esiste la doppia versione rock e hi-tech delle musiche, con le prime decisamente più apprezzabili. Gli effetti, moltissimi e vari, sono molto puliti ed azzeccati, contribuendo a innalzare notevolmente il grado di coinvolgimento del giocatore. Se quindi dal lato grafico e sonoro siamo alle stelle, andiamo a dare un'occhiata anche a quello puramente ludico. La giocabilità è molto elevata grazie alla mostruosa varietà riposta nella creazione di una moltitudine di livelli e di situazioni diverse, e anche grazie a un design accurato di tutti i mondi del gioco, con una buona calibrazione della difficoltà. Fantastico il modo a due giocatori (che oltretutto non era presente nemmeno in Project X), vi divertirete come dei matti! Ottima l'idea dei due modi arcade e hi-tech, ottima la risposta ai comandi delle varie navicelle che risentono delle proprie peculiarità in termini di velocità e manovrabilità, ottimo il sistema di bonus e malus che ci permettono di ottenere punteggi altissimi e armi potentisime, ma anche di ritrovarci con i comandi invertiti o con una navicella lentissima e male armata. Belli e difficili i mostri di fine livello ed ottima la struttura generale di questo titolo che, sebbene non abbia certo dalla sua l'innovazione, riesce a portare a vette estreme di qualità un genere, quello degli shoot'em up, per troppo tempo abbandonato e che invece riesce a dimostrare ancor oggi tutta la sua divertente frenesia. Un ringraziamento quindi a Simone, Igor e Fabio che ci hanno regalato questo ulteriore gioiello amighista, che dimostra che con un semplice AGA (il gioco non sfrutta le schede video) e uno 030 con un po' di Fast RAM si può ottenere un gioco invidiabile e decisamente ottimo. L'acquisto è pressoché obbligatorio per tutti.

SuperFrog

Forse alcuni di voi, quelli meno informati che magari leggono solo la sezione Amiga di TGM (ciao Maxime, prendi e porta a casa! ;-)), si staranno stupendo nel vedere la recensione di questo gioco.

Il secondo mitico mondo di SuperFrog, quello nel castello.

In effetti stiamo parlando del mitico e anzianotto titolo dei Team 17, che in questi giorni è stato ripubblicato dalla solita Epic/Islona su CD.

Inutile dire che la versione che ci troviamo tra le mani non è altro che l'originale per CD 32 (che oltretutto è identica a quella su dischi), quindi nessuna novità sotto questo aspetto. Resta comunque doverosa una disanima più accurata di questo titolo che ha fatto decisamente la storia del suo genere in termini di giocabilità e tecnica, diventando in pratica su Amiga quello che è stato Super Mario World su Snes.

Era il 1993 quando i mitici ragazzi del Team 17 (Rico Holmes, Andreas Tadic ed Allister Brimble) crearono questo titolo con protagonista una simpatica rana. Le vicissitudini del protagonista sono oltretutto raccontate nella stupenda animazione iniziale di Eric Shwartz, vero gioiello per i tempi ed apprezzabilissima ancor'oggi. Nel gioco vero e proprio ci troviamo ai comandi della nostra super ranocchia, che deve riuscire a salvare la propria principessa e a sconfiggere la strega cattiva per ritornar un bel principe. I livelli da affrontare sono molti e c'è anche la piacevole variazione di Project-F, uno stupendo livello shoot'em up derivato da Project-X (creato dagli stessi programmatori un anno prima) e della slot machine per

The Gremlin Collection

Con questa nuova uscita della solita Epic/Islona festeggiamo il ritorno delle compilation, le mitiche raccolte di giochi "vecchiotti" che tanto andavano di moda ai tempi del C=64 e che paiono cadute nel dimenticatoio ai giorni nostri. Il pacchetto che ci troviamo da recensire contiene su un singolo CD ben 25 giochi della storica software house inglese che negli anni ci ha regalato capolavori indimenticabili come i due capitoli di Zool e i vari Lotus. Nel CD, principalmente indirizzato ai possessori di Amiga ECS o AGA visto che su scheda video dà qualche problema con i vari menù (anche se i giochi funzionano pefettamente), troveremo quindi giochi anche di dieci e più anni fa, tutti raccolti in file DMS e, dove possibile, già installati su CD e pronti all'uso. La ricchezza, numericamente parlando, dei titoli raccolti e lo spazio non eccessivo a mia disposizione mi obbliga a parlarvi brevemente solo dei migliori. Partiamo sicuramente dai due episodi di **Zool**, tra i migliori platform per Amiga, entrambi presenti sia in versione ECS che AGA, dove comandiamo la nostra formica dell'ennesima dimensione attraverso frenetici livelli ricchi di colori e di nemici. Era stato ideato come la risposta di Amiga a Sonic su Megadrive, e ancor'oggi è decisamente un bel gioco. Viene doverosa poi una menzione ad **Harlequin** e **Switchblade 2**, due altri platform molto diversi tra loro e rispetto a Zool, entrambi molto belli e curati, piccole perle nel loro genere: il primo più tradizionale, mentre il secondo più misto tra arcade ed adventure. Troviamo poi nell'ordine tutta la serie dei **Premier League Manager** che, come si intuisce dal titolo stesso, sono manageriali di calcio, di ottima fattura. In totale ci sono quattro versioni diverse del gioco con l'inclusione anche di alcune versioni AGA. Ci sono poi anche **Utopia** e **K240**, due manageriali spaziali decisamente validi e ben realizzati, ottimi esempi del genere. Come non ricordare poi **Shadow Fighter**, uno tra i migliori picchiaduro di tutti i tempi per Amiga, programmato dagli italianissimi NAPS Team e disponibile sia in versione ECS che AGA.

Restano poi un buon numero di altri giochi magari un po' più vecchiotti e bruttini come il primo episodio di **Switchblade** o il mitico **Plan Nine From Outer Space**. Ci sono anche vere e proprie perle come **Venus The Flying Trap**, il primo (e uno dei pochi) gioco in HAM.

In conclusione, questa compilation raccoglie praticamente tutto il meglio per Amiga delle software house inglese (se escludiamo la madornale assenza dei tre capitoli di Lotus), offrendo talmente tanti giochi che vi ci vorrà parecchio tempo solo per provarli tutti. Unico vero appunto riguarda l'interfaccia grafica del CD che non ha voluto saperne di andare correttamente sulla mia Bvision, preferendo probabilmente un più canonico ECS o AGA. Anche se il prezzo non è proprio contenutissimo mi sento di consigliarvi ugualmente questa ultima uscita dell'Islona, troverete un sacco di titoli bellissimi e molti pezzi storici che magari non avevate mai nemmeno sentito nominare.

Ci sono anche un paio di giochi non certo eccelsi, ma ne restano comunque moltissimi altri veramente degni di non mancare nella softeca di ogni serio amighista.

raccolgiere bonus e codici dei livelli alla fine di ogni stage.

Sinceramente non c'è molto altro da aggiungere, Super Frog è un titolo eccellente, anche se l'innovazione non è certo il suo forte, visto che per completare i livelli bisogna pur sempre raccogliere le canoniche monetine e l'azione è uguale ad altre decine di titoli.

Graficamente è bellissimo, un vero capolavoro per le limitazioni cromatiche dei vecchi A500, ottime le animazioni e la varietà dei livelli, buona anche la calibrazione della difficoltà, spettacolare il sonoro composto da musiche troppo carine e da effetti azzeccatissimi. In definitiva un vero capolavoro, che risente decisamente poco del passare degli anni e che non può mancare nella softeca di nessuno.

Altamente consigliato anche perché è sicuramente più divertente e immediato un gioco del genere che la maggior parte dei moderni platform in 3D.

Concludo anche questo mese sovrastato dalle novità, purtroppo nemmeno con una pagina in più sono riuscito a far stare tutto il materiale pervenutoci per la recensione.

Segnalo come già disponibili **Virtual GP**, **Red Mars** e **Starfighter**, con altri grossi titoli in uscita come **Wipeout 2097** ormai alle battute conclusive e **Heretic 2** e **Shogo** che dovrebbero essere disponibili intorno a novembre. Un saluto, ci si rilegge il mese prossimo.

l'angolo dell'emulazione

di Gabriele Favrin e Francesco Celli

Tools & Utilities

Spesso e volentieri, nei meandri di Aminet, quella immensa fucina del software a disposizione dell'utenza Amiga, è possibile trovare miriadi di programmi di tutti i generi suddivisi in directory per categorie. Tra esse non poteva mancare la sezione dedicata all'emulazione (la directory misc/emu per la precisione).

A partire da questo numero della nostra rubrica, anche se a cadenza irregolare, faremo delle sortite sul pianeta Aminet alla ricerca di programmi sfiziosi e interessanti dedicati al mondo dell'emulazione, inserendoli, inoltre, nel CD allegato alla rivista.

"Ehi Re leone, ti sei lavato i denti stamattina?" (Lion king, WarpSNES).

Tra le prime proposte segnaliamo due valide, ma altrettanto semplici, utility per chi possiede molto materiale da usare con gli emulatori GameBoy e ha voglia di tenerlo ordinato: GBList, un surrogato del classico "list" AmigaDos che permette di generare una lista accurata e dettagliata dei file GameBoy in proprio possesso, e GBComment, un semplice programma che "allega" il nome della ROM analizzata al commento del file.

Per chi avesse sempre sognato di poter riutilizzare e ritoccare i disegni visti sul display LCD del portatile Nintendo abbiamo reperito questo GBRipper che permette, data una locazione predefinita, di salvare un'immagine iff contenente i "frame" del gioco preferito.

"E ora datemi il Pinguino!" (Batman return, WarpSNES).

Per dovere di cronaca segnaliamo anche NESRipper, uguale alla controparte GameBoy, GBRipper, ma utilizzabile, ovviamente, con i soli giochi NES.

Sempre in ambito NES abbiamo scovato GOLdNEST, un simpatico tool per alterare i contenuti delle ROM della console Nintendo. Oltre a poter salvare la grafica dei giochi (come in NESRipper), offre la possibilità di modificare la palette, creandone di nuove, e di cambiare i messaggi di gioco.

In conclusione, in attesa di un emulatore di Nintendo 64 pienamente funzionante, segnaliamo AmiRom64, un piccolo programma che consente, ad esempio, di verificare e ricalcolare il checksum per appurare l'integrità della ROM.

EmuNews

Negli ultimi tempi la scena emulatori su Amiga è stata dominata dai port targati AmiDog. Dietro questa sigla si cela Mathias Roslund, un valoroso programmatore che sinora ha portato su Amiga ben cinque emulatori! Gli ultimi due titoli in ordine di tempo sono DarcNES (emulatore di console multiple, fra cui il PCEngine) e Handy (emulatore di Atari Lynx). Tutti i port AmiDog hanno recentemente subito aggiornamenti più o meno consistenti sia per quanto concerne l'allineamento al sorgente principale sia per l'adattamento Amiga (http://www.amidog.com/emu).

Restando in tema di console, sembra essere finalmente ripreso lo sviluppo di WarpSNES, port WarpOS di Snes9x. L'ultima versione, la 4.1, è aggiornata alle caratteristiche di SNes9x 1.23. Ricordiamo che sinora WarpSNES è l'unico emulatore SNES per Amiga con supporto del sonoro (http://come.to/warpsnes).

E' però un altro il programma più atteso dai possessori di schede PPC: M.A.M.E. Vista la latitanza di Mats Eirik Hansen, autore del port ufficiale e che sembra ormai subordinarne l'aggiornamento sia al tempo libero sia al proprio umore del momento, un altro programmatore si è fatto avanti e ha compilato la versione 0.36.b2 utilizzando come base i sorgenti Amiga del port di Mats. Il risultato è molto buono: pur mantenendo tutti i limiti del port ufficiale, questa versione supporta gli oltre 100 giochi aggiunti dopo l'ormai lontana 0.35.12. A quando un nuovo aggiornamento? (http://www.multimania.com/~keylock/page_amiga.html)

Concludiamo con le doverose citazioni di Flamingo, un curatissimo ed in costante aggiornamento emulatore del vecchio Commodore Plus4 (il cui BASIC era il sogno proibito di tutti i sessantaquattristi) e Stella 1.1, port Amiga 68k (e presto PPC, a detta dell'autore) del miglior emulatore di Atari 2600. Volete sapere cosa si può mettere in 4k? A scelta questa pagina oppure un mito del passato quale Space Invaders! (http://www.jps.net/stroupm/stella/index.htm)

Tutti gli emulatori citati si trovano nel CD-ROM di Enigma Amiga Life.

L'Amiga Group Italia è un'associazione senza scopo di lucro che si propone di riunire sotto la stessa denominazione gruppi di utilizzatori della tecnologia Amiga. AGI è presente in Internet all'indirizzo http://www.amyresource.it/AGI. Segue l'elenco delle sezioni attualmente aperte, ordinate per regioni e province di appartenenza.

ABRUZZO

Amiga Group L'Aquila
-Gabriele Santilli
Viale Kennedy, 39
67030 Roccacasale (AQ)
0864-271840 (voce)
0338-8436797 (voce, ore serali)
giesse@arc.it
santilli@ing.univaq.it
http://www.geocities.com/SiliconValley/Bay/1839

Amiga Group Teramo/Pescara
-Angelo Semerano
Via Accolle, 2
64026 - Roseto degli Abruzzi (TE)
085 8941803 (Ore pasti)
085 8931075
0347 1002718 (Cellulare)
playsoft@zerotime.it
http://members.it.tripod.de/playsoft/

BASILICATA

Al momento non c'e` nessun gruppo AGI in Basilicata.

CALABRIA

Reggio Calabria
-Giuseppe Costantino
0965-357000
geppocos@tin.it

CAMPANIA

Amiga Group Napoli - APU Amiga Professional Users
-Alfredo D'Angelo
Casella Postale 134
80022 Arzano - Napoli
081-7314158 (voce, 18:30 - 21:30)
0330-870825 (voce, 18:30 - 22:00)
nw0373@mbox.netway.it

Amiga Group Salerno
Antonio Cervo
Via Venere, 4
84043 Agropoli (SA)
0974-821521 (voce, dopo le 16, lu-ve)
acervo@oneonline.it

EMILIA-ROMAGNA

Amiga Group Ferrara
-Davide Romanini
Via Melchiorre Fardella, 10
44100 Ferrara
0532 92461
droman@dada.it
romaz@freemail.it
roman.dav@usa.net

Amiga Group Forlì
-Paolo Baruffini
0543 473227
0330 748529
palobar@iol.it
http://come.to/baruffa/

Amiga Group Reggio Emilia
-Moreno Magnani
42020 Rivalta (RE)
0522 569595
moreno@mclink.it

Amiga Group Piacenza
-Alessandro Gerelli
0523-458830 (voce)
a.gerelli@agonet.it

FRIULI-VENEZIA GIULIA

Amiga Group Gorizia
-Roberto Braidotti
Via Isonzo 15
34070 - Mossa (GO)
0481-80449
link@bbs.cc.uniud.it

Amiga Group Trieste
-Dario Manzoni
dmanzoni@spin.it
http://www.geocities.com/Area51/1739/

Amiga Group Udine
-Luca Danelon
0432-575098
danelon@amyresource.it
http://www.amyresource.it/

LAZIO

Amiga Group Roma
-Francesco Celli
06-6632743
mc3510@mclink.it
-Francesco Di Paolo
Via Urbisaglia, 12
00183 Roma
Cell. 0338 8092785
fdipa@tin.it
-Filippo De Grada
06-5651515
0347 3313822
felipe.degr@flashnet.it

LIGURIA

Amiga Group Genova
-Daniele Franza
Via Sant'Elia 204/4
16153 Genova
Tel. 010 6516297
daniele@franza.net

Amiga Group Ponente Ligure
-Costantino Pessano
Via Aurelia 354
17025 Loano SV
Tel. 019 674430
copessan@tin.it
cpessano@ivg.it
WWW: http://space.tin.it/io/cpessan/

LOMBARDIA

Amiga Group Bergamo
-Stefano Marcon
Marcon.s@Kyberlandia.it

Amiga Group Milano
-Fabio Costa
02-9842319
fr.costa@libero.it

MARCHE

Amiga Group Ascoli Piceno
-Mattia Cococcioni
Viale Cavallotti, 31
63017 - Porto San Giorgio (AP)
0734-676763 (voce, ore pasti)
mattia@sapienza.it

MOLISE

Al momento non c'e` nessun gruppo AGI in Molise.

PIEMONTE

Amiga Group Torino
-Luca Ferraris
Via Nicola Porpora, 42
10154 Torino
011 204923
0338 5920399
ferraris.luca@educ.di.unito.it
luke_dds@geocities.com
http://www.geocities.com/SiliconValley/Bay/9883/
-Erik De Martiis
edemartiis@etabeta.it

Amiga Group Novara-Amiga Blast Team
-Fabio Rotondo
C.so Vercelli, 9
28100 Novara
0321 459676 (casa)
0321 424272 (ufficio)
0338 7336477 (GSM)
fsoft@intercom.it
Fabio.Rotondo@deagostini.it
fsoft@hotmail.com
http://www.intercom.it/~fsoft

Amiga Group Cuneo
-Bruno Vaccaro
12051 Alba (CN)
0339 4330049
b.vaccaro@areacom.it
sadjester@unforgettable.com
www.alphacomm.it/thesadjester

PUGLIA

Amiga Group Bari
-Amedeo Milella
080 5301731
a.milella@teseo.it

Amiga Group Taranto
-Nicola Pagani
099 4535385
amigos@planio.it

Amiga Group Lecce
-Giovanni Tuma
Gyris@kronosnet.com

SARDEGNA

Amiga Group Cagliari
-Francesco Leoni
Vico Garibaldi, 7
09127 Cagliari
fleoni@usa.net
zitzu@freemail.it

SICILIA

Amiga Group Palermo
-Nicolò Sportaro
Cortile Calabrese 25
90123 Palermo (PA)
Tel. 091 473216
Cell. 0347 7588988
nicsport@neomedia.it

Amiga Group Catania
-Vittorio Maffi
0338-9119564
maffiv@calatino.it

Amiga Group Messina
-Giuseppe Ammendolia
Ctr. Margi, 36
98164 Torre Faro (ME)
0347 6958567
ryuga@usa.net

TOSCANA

Amiga Group Arezzo
-Mirko Lalli
Vecchia Aretina 64 (Montalto)
52020 Pergine Valdarno (Arezzo)
0339 4426827
mkl@ats.it
mirko.lalli@usa.net

Amiga Group Firenze
-Flavio Cirri
Cell. 0339/6852601
cif@ftbcc.it

Amiga Group Livorno
-Alessandro Marzini
Via Svezia, 8
57128 Livorno
Tel. 0586 862344
Cell. 0347 7687788
a.marzini@iol.it

Amiga Group Lucca
-Fabio Stefani
Via Osterietta, 74
55045 Pietrasanta Lucca
0584 790225 (casa e fax)
stefani@versilia.toscana.it

Amiga Group Massa-Carrara
-Fabio Benedetti
0585 830497
seldon@tirreno.it

Amiga Group Pisa
-Giambattista Bloisi
Via Federico Tesio, 99
56122 Pisa (PI)
050 525210
0973823600
giamby@geocities.com
giambattista.bloisi@studenti.ing.unipi.i
WWW:http://www.geocities.com/SiliconValley/Bay/1724/

Amiga Group Siena
-Bocci Luca
0338 3018559
0577 270070
bozzino@tin.it

Amiga Group Pistoia
-Paolo Lencioni
Via Romana Vecchia N° 68
51013 Chiesina Uzzanese (PT)
Tel. 057248666
p.lencioni@lycosmail.com

TRENTINO-ALTO ADIGE

Amiga Group Bolzano
-Ferdinand Tavernini
0473 621272
0473 620205
ftavernini@dnet.it

UMBRIA

Amiga Group Perugia
-Luca Truffarelli
Via T.Tittoni, 51
06143 S. Marco - Perugia
075/46165
luca@krenet.it

Amiga Group Terni
-Andrea Bovo
Via G. Salvatori, 13
05019 Orvieto (TR)
0763 300829
bovos@orvienet.it

VALLE D'AOSTA

Amiga Group Aosta
-Stefano Grigoletto
silver@netvallee.it

VENETO

Amiga Group Padova
-Stefano Peruzzi
steve@indigo.farma.unimi.it
l.peruzzi@pd.nettuno.it
webmaster@amiga.dei.unipd.it
http://www.geocities.com/CapeCanaveral/6070/index.html
-Claudio Zanella
049 8641713
049 604488
czanna@tin.it

Amiga Group Treviso
-Alessandro Pellizzari
31044 Montebelluna (TV)
0423 859028
alep@tvol.it

Amiga Group Venezia
-Lorenzo Ramon
Via Novelli 25
30030, Trivignano VE
Tel. 041 907701
elp.ramon@iol.it
-Manuel Veronesi
Via Gramsci 56
30035 Mirano (VE)
Tel. 041 432582
GunGuz@cyberdude.com
gunguz@freemail.it
Amigamarket@theoffice.net
www.geocities.com/siliconvalley/way/8558

Amiga Group Verona
-Ciro Nigri
Via Adamello, 3
37036 S.Martino B.A. (VERONA)
045 991235
nikocyn@sis.it

Amiga Group Vicenza
-Nicola Morocutti
Via Lorenzo Chini, 13
36061 Bassano del Grappa (VI)
Tel. 0424/524807
n.morocutti@bassano.nettuno.it

CANTON TICINO

Amiga Group Canton Ticino - Amiga Club Ticino
-Stefano Casalinuovo
Amigaclubticino@ticino.com
steno@ticino.com

di
Enigma AMIGA Life

a so

un'occasione da

Un anno

a sole

di Enigma AMIGA Life

100.000 lire

un'occasione da non perdere!

(Affrettatevi! L'offerta è limitata nel tempo)

ABBONAMENTO INTESTATO A:

Cognome e nome o Ragione sociale: ....

Indirizzo: ....

C.A.P.: .... Città: .... Prov.: ....

Telefono: .... e-mail: ....

O Desidero abbonarmi a 11 numeri di Enigma AMIGA Life al prezzo di lire 100.000

Richiedo i seguenti numeri arretrati ....

al prezzo unitario di Lire 15.000 + 8.000 di contributo spese di invio (in Italia) fino a 6 copie. P.es. 4 arretrati: 15.000x 4+8.000=68.000.
La spedizione avviene via posta celere o corriere. Per l'invio all'estero maggiorare l'importo di Lit. 10.000 (Europa e Mediterraneo) o 20.000 (altri Paesi).

SCELGO UNA DELLE SEGUENTI FORME DI PAGAMENTO:

O Versamento sul c/c postale n° 60106002 intestato a Pluricom s.r.l. - Viale Ettore Franceshini, 73 - 00155 Roma

O Allego assegno bancario non trasferibile
intestato a Pluricom s.r.l. - Viale Ettore Franceschini, 73 - 00155 Roma

O Versamento a mezzo bonifico bancario
c/o Banco Ambrosiano Veneto c/c n.69542/09 ABI 3001, Cab 03202 intestato a: Pluricom s.r.l. - Viale Ettore Franceschini, 73 - 00155 Roma

O Versamento a mezzo vaglia postale
intestato a: Pluricom s.r.l. - Viale Ettore Franceschini, 73 - 00155 Roma

O Desidero ricevere una fattura od una ricevuta valida ai fini fiscali (a seconda di quanto disposto dalla normativa vigente) vi fornisco pertanto il numero di Partita IVA: |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Firma ....

COMPILARE SE IL VERSAMENTO È EFFETTUATO DA PERSONA DIVERSA DALL'INTESTATARIO:

- Versamento effettuato da:

Cognome e nome o Ragione sociale: ....

Indirizzo: ....

C.A.P.: .... Città: .... Prov.: ....

Telefono: .... e-mail: ....

Ufficio abbonamenti: ***tel.*** 0643219201 - ***fax*** 0643219301 - ***e-mail*** pluricom@pluricom.it

Da inviare a Pluricom S.r.l. via fax o e-mail

Vieni, con noi ed altri espositori, a sperimentare la rivoluzione dei computer del prossimo millennio...

AMIGA®

COMPUTER SHOW COLONIA

Alcune delle novità presenti in Germania:

La storia di Amiga - Presenteremo i primi modelli AMIGA così come gli ultimi disponibili. Conoscere il passato significa essere capaci di prendere decisioni per il futuro.

Esibizione live del gruppo ANNEX - La colonna sonora di AMIGA presentata da ANNEX, l'esibizione dance come nostra espressione musicale per il prossimo millennio.

AMIGA OS 3.5 - Il tanto atteso sistema operativo è finalmente disponibile, pronto per essere provato da voi nel nostro stand !

AMIGA Arts 1999 - Ancora una volta è tempo di rendere omaggio agli utenti più creativi del mondo: il 14 Novembre alle ore 14:00 ci sarà la premiazione del grande concorso d'animazione AMIGA.

AMIGA e il WWW - Sarai in grado di navigare, parlare e divertirti.

Nuovo Hardware e Software - Tutto per l'utente AMIGA nel nostro stand e in quelli vicini - diverse migliaia di m² !

Il più grande show AMIGA del mondo ha quest'anno un nuovo nome, ma sarà ospitato sempre a Colonia, nel medesimo padiglione.

Incontriamoci - a Colonia !